

AGE *of* EMPIRES

The Age of Kings

Предупреждение

Пожалуйста, изучите это предупреждение, прежде чем запустить компьютерную игру. Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно посоветуйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно понаблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.



Глава 1: Знакомство с игрой

Что нового в Age of Empires II	5
Установка, запуск и удаление игры	6
Как играть	7
Подсказки для новичков	14
Настройки и горячие клавиши	15
Сохранение и выход из игры	15

Глава 2: Подготовка к игре

Разновидности игр	16
Выбор цивилизации	18
Выбор карты	19
Как одержать победу	20
Коллективная игра	22
Создание пользовательских сценариев и кампаний	26

Глава 3: Создание империи

Как отправить крестьян на работу	28
Переход в следующую эпоху	35
Изучение технологий	37

Глава 4: Военная тактика

Разведка	38
Перемещение подразделений	39
Нападение	41
Как разместить войска или реликвии внутри здания	41
Обращение вражеских зданий и подразделений	43
Лечение дружественных подразделений	44
Приказы патрулировать, охранять объект и следовать	44
Боевые тактики	45
Построения	46

Глава 5: Дипломатия и торговля	
Выбор друзей и врагов	48
Честь в команде	49
Как выплатить дань дружому игроку	50
Торговля	50
Глава 6: Здания	
Экономические здания	52
Военные здания	58
Глава 7: Подразделения	
Пехота	64
Лучники	71
Кавалерия	79
Осадные орудия	84
Корабли	88
Другие подразделения	93
Глава 8: Технологии	
Строительные технологии	96
Экономические и торговые технологии	98
Технологии для пехоты	103
Технологии для стрелков и осадных орудий	105
Технологии для кавалерии	108
Технологии для монахов	109
Технологии для кораблей	110
Глава 9: Техническая поддержка	
Техническая поддержка	112

Глава 1

В знакомство с игрой

Age of Empires® II: The Age of Kings™ - это стратегическая военная игра, охватывающая исторический период от падения Рима до средних веков. Вы управляете одной из тринадцати цивилизаций, ваша цель – создать могущественную империю, способную покорить остальные цивилизации.

Что нового в Age of Empires II

В Age of Empires II: The Age of Kings вас ожидают следующие нововведения:

- **13 новых цивилизаций** — У каждой есть уникальное подразделение и свой особый бонус для коллективной игры.
- **Новые подразделения** — В том числе короли, герои, женщины-крестьянки, рыцари, пушки и взрывающиеся корабли-брандеры.
- **Новые здания** — В том числе величественные замки и ворота, которые автоматически открываются и закрываются, чтобы пропустить вас и ваших союзников.
- **Новые технологии** — В том числе воинская обязанность (повышающая скорость создания военных подразделений) и дозор (увеличивающий обзор зданий).
- **Построения** — Позволяют вам лучше управлять вашими подразделениями в бою.
- **Новое оформление** — Оригинальная музыка и более 300 художественных рисунков, которые вы увидите, когда будете сражаться плечом к плечу с Уильямом Уоллесом, Жанной д'Арк, Саладином, Чингисханом и Фридрихом Барбароссой.
- **Новые способы торговли** — Торгуйте с другими игроками по морю и по суше; покупайте и продавайте ресурсы на рынке.
- **Обучающая кампания** — Познакомьтесь с основными принципами игры, помогая Уильяму Уоллесу создать армию и разгромить англичан.
- **Цареубийство** — Защитите своего короля, чтобы одержать победу.
- **8 новых типов карты** — В том числе Аравия, Черный лес, Реки и Случайная, разрешающая компьютеру выбрать для вас карту.
- **Размещение войск в зданиях** — Возможность размещать в зданиях воинские подразделения для лечения, защиты и неожиданного нападения на противника.
- **Военная тактика** — Вы можете приказывать военным подразделениям патрулировать местность, охранять объект, следить за подразделением и выбирать боевую тактику.
- **Запись и воспроизведение игр** — Возможность просмотреть записанные одиночные и коллективные игры.
- **Найдите бездействующих крестьян** — Вы можете автоматически найти всех крестьян, у которых нет никакого задания, нажав кнопку Бездействующий

крестьянин.

- **Новое древо технологий, доступное во время игры** — Вы можете увидеть, какие еще технологии доступны вашей цивилизации и что вы уже изучили.

- **Улучшенная коллективная игра** — Теперь вы имеете возможность сохранять и загружать коллективные игры; устанавливать фиксированную скорость для всех игроков; запрещать игрокам менять команды в процессе игры; подавать сигналы союзникам.

- **Места сбора** — Вновь созданные подразделения автоматически собираются в указанном месте или размещаются внутри определенного здания.

- **Улучшенный интерфейс** — Теперь видны подразделения, которые находятся за деревьями и зданиями; для мини-карты можно выбрать нормальный, боевой или экономический режим; расширен интерфейс чата; в игру встроены подсказки.

- **Профили пользователя** — Выберите настройки и назначьте горячие клавиши, и автоматически применяйте настройки ко всем играм.

- **Онлайновая энциклопедия** — Подробная история развития 13 средневековых цивилизаций; рассказ об армиях, оружии и военном искусстве средних веков.

Установка, запуск и удаление игры

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск с программой в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Вставьте диск с программой в устройство для чтения дисков. Нажмите кнопку **“Пуск” (Start)** и выберите в меню **“Выполнить” (Run)**.
2. В появившемся окне введите D:\autorun, если ваш дисковод является диском D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите ОК.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

После завершения процесса установки может потребоваться перезагрузка компьютера. Мы советуем не отменять ее.

Каждый раз, когда вы хотите запустить программу:

1. Нажмите кнопку **“Пуск” (Start)**.
2. Выберите **“Программы” (Programs)** / **“Новый Диск”** / **“Age of Empires II. The Age of Kings”**.
3. Щелкните **“Запустить игру”**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку **“Пуск” (Start)**.
2. Выберите **“Программы” (Programs)** / **“Новый Диск”** / **“Age of Empires II. The Age of Kings”**.
3. Щелкните **“Удалить игру”**.

Перед началом игры рекомендуем завершить работу всех запущенных приложений, а также программ работающих в фоновом режиме.

Как играть

Самый простой способ научиться играть в Age of Empires II – пройти обучающую кампанию вместе с Уильямом Уоллесом. Вы познакомитесь с основными принципами игры и новыми возможностями Age of Empires II.

Чтобы начать обучающую кампанию:



В главном меню выберите **Обучение**.

Если вы еще ни разу не играли в Age of Empires, выберите **Походы и сражения**, а затем пройдите все сценарии по порядку. Если вы опытный игрок, возможно, вы захотите начать с **Альянса** или **Битвы при Фалкирке**, в этих сценариях вы сможете познакомиться с новыми особенностями Age of Empires II.

Основные принципы игры

В Age of Empires II: The Age of Kings, вы сможете руководить одной из 13 средневековых цивилизаций. У каждой цивилизации свои достоинства и недостатки, вы должны уметь ими пользоваться, чтобы побеждать. Например, византийцы строят крепкие стены и хорошо умеют обороняться. О том, как выбирать цивилизацию, подробно рассказывается во второй главе.

Начало игры

Стандартная игра в Age of Empires II проходит на случайной карте. Вам никогда не попадется одна и та же карта, каждый раз вы будете играть на новой карте.



Чтобы начать одиночную игру на Случайной карте:

В **Главном меню** выберите **Одиночную игру**, нажмите Случайная карта и установите

игровые настройки. Чтобы получить помощь при выборе настроек для Случайной карты, наведите курсор мыши на интересующий вас объект на экране, и вы сможете прочесть дополнительную информацию в нижнем правом углу экрана.



Обычную игру на случайной карте вы начнете в Темных веках, в вашем распоряжении будут ратуша, разведчик и три крестьянина. Вы увидите только маленький кусочек карты, остальная часть карты будет закрыта. Вы не будете знать, где находятся ваши противники. Вы должны развивать вашу цивилизацию: добывать природные ресурсы, строить здания, создавать армию, изучать новые технологии и перейти из темных веков сначала в Феодалную эпоху, затем в Эпоху замков и, наконец, в Эпоху империй.

Первым делом вы должны исследовать карту и найти источники пищи и древесины. Вы можете отправить на разведку как ваших крестьян, так и разведчика.



Чтобы отдать приказ «идти» вашему подразделению:
Щелкните его, а затем щелкните правой кнопкой мыши на любой точке карты или мини-карты в нижнем правом углу.



Накопление ресурсов

По мере того как ваши крестьяне и разведчики исследуют карту, они находят различные ресурсы: пищу (ягодные кусты, овец, оленей, рыбу и диких кабанов – осторожнее, кабаны могут напасть!), древесину (деревья), камень и золото (месторождения). Крестьяне могут добывать эти ресурсы, чтобы вы могли совершенствовать вашу цивилизацию. Более подробно о накоплении ресурсов рассказывается в Главе III.



Чтобы добывать ресурсы

Выберите крестьянина, а затем щелкните правой кнопкой мыши на ягодном кусте, животном, дереве, месторождении камня или золота.

Крестьянин начнет добывать ресурсы, а затем автоматически приносить свою добычу в ратушу (количество накопленных ресурсов указано в верхнем левом углу экрана).



Создание новых крестьян

Чем больше крестьян находится в вашем распоряжении в начале игры, тем быстрее вы сможете накапливать ресурсы и, следовательно, построить могущественную цивилизацию.



Чтобы создать крестьянина

Выберите ратушу, а затем нажмите кнопку **Создать крестьянина**.

Через несколько секунд рядом с ратушей появится крестьянин, и вы сможете отправить его на добычу ресурсов.

Как поддерживать численность населения

По мере того как ваше население увеличивается, вы должны будете строить дома, чтобы поддержать его. Каждый дом поддерживает пять подразделений. Ратуша также поддерживает пять подразделений, а замок – до двадцати. Перед тем как создавать новые военные подразделения и крестьян, или строить корабли, вы должны построить достаточное количество домов, чтобы поддержать их. Индикатор населения (в верхнем левом углу экрана) показывает вашу текущую численность населения и его максимальную численность. Более подробно об этом рассказывается в Главе III.



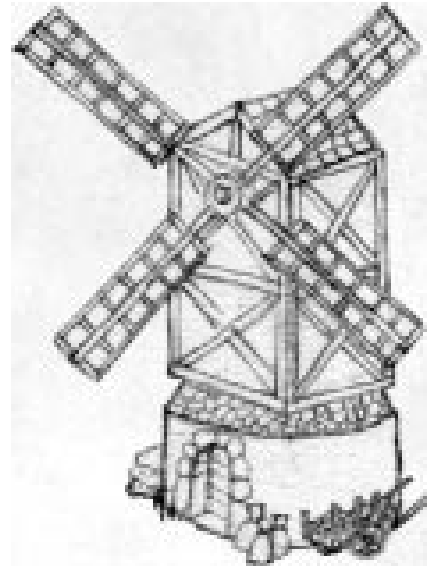
Чтобы построить дом

Выберите крестьянина, нажмите на кнопку **Здания**, затем на кнопку **Построить дом**, и укажите место на карте. Если здание красного цвета и мигает, его нельзя здесь строить; выберите другое место.



Строительство зданий

Крестьяне могут приносить ресурсы в ратушу, на мельницу, на лесопилку и в рудник. Если вы постройте одно из этих здания рядом с источником ресурсов, вы сократите время, затрачиваемое крестьянами, чтобы дойти до ратуши, и ресурсы будут накапливаться быстрее.



Чтобы построить мельницу

Выберите крестьянина, нажмите на кнопку **Здания**, затем на кнопку **Построить мельницу**, а затем укажите место на карте рядом с ягодными кустами. Если здание красного цвета и мигает, его нельзя здесь построить; выберите другое место.

Точно также можно приказывать крестьянам построить и другие здания. Более подробно о строительстве зданий рассказывается в Главе III.

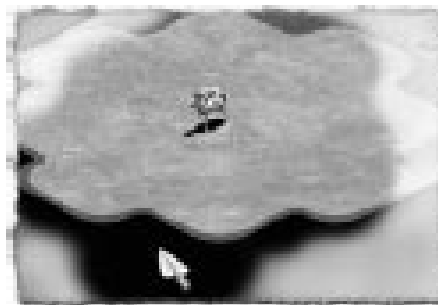
Исследование карты

В то время как ваши крестьяне добывают ресурсы, вы можете оправить разведчика исследовать карту. У разведчиков отличный обзор и они передвигаются гораздо быстрее, чем крестьяне. Ищите отдаленные источники ресурсов, леса, вражеские города и скалы, которые вы сможете использовать для защиты. Вражеские здания становятся видны только после того, как вы исследуете тот район карты, где они расположены. Берегитесь волков, они могут напасть, а в пищу их употреблять нельзя.

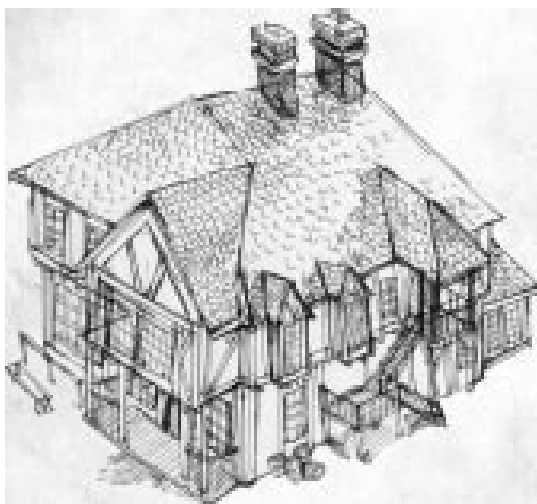


Чтобы исследовать затемненный район карты

Выберите разведчика и укажите правой кнопкой мыши точку на карте или мини-карте в нижнем правом углу экрана. Разведчик отправится в путь, и по мере его продвижения вам будут открываться затемненные области карты.



Если ваше подразделение покинет этот район, его покроет полупрозрачный туман войны. Эта часть карты останется неизменной до тех пор, пока ее не посетит другое ваше подразделение. Например, если ваш разведчик обнаружил вражеские здания, а затем покинул этот район, туман войны будет показывать именно эти здания (в их нынешнем состоянии) до тех пор, пока какое-нибудь ваше подразделение снова не вернется в этот район (даже если за это время здания будут улучшены или разрушены). После этого туман войны исчезнет, и вы снова будете видеть, что здесь происходит. Более подробно о разведке и рельефе местности рассказано в Главе IV.



Создание армии

Чтобы создать армию, сначала вы должны построить казармы.



Чтобы построить казармы

Выберите крестьянина, нажмите на кнопку Военные здания, затем на Казармы и укажите место на карте.

После завершения строительства вы сможете создавать в казармах пехотные подразделения. Первое подразделение, которое вы сможете создать, называется ополченец.



Чтобы создать ополченца
Выберите казармы и нажмите
кнопку **Создать ополченца**.

Через несколько секунд рядом с казармами появится ополченец. Когда вы перейдете в Феодалную эпоху, вы сможете улучшить ополченцев и построить стрельбище и конюшню, чтобы иметь возможность создавать различные типы воинских подразделений. Более подробно о военной тактике рассказывается в Главе IV.



Переход в новую эпоху

В игре четыре эпохи: Темные века, Феодалная эпоха, Эпоха замков и Эпоха империй. При переходе в следующую эпоху вы получаете возможность строить новые здания, создавать более сильные воинские подразделения и изучать более эффективные технологии. Когда вы накопите 500 пищи и у вас будут построены два разных здания Темных веков (мельница, казармы, лесопилка, рудник или порт; дома и ратуша не учитываются), вы сможете перейти в Феодалную эпоху.



Как перейти в Феодалную эпоху

После того как вы накопите пищу и постройте необходимые здания, выберите ратушу и нажмите кнопку **Перейти в Феодалную эпоху**.

Через несколько секунд все ваши здания примут внешний вид зданий Феодалной эпохи. Если вы снова выберете крестьянина, вы увидите, что в списке доступных для строительства зданий в нижнем левом углу экрана появились новые здания. Более подробно о переходе в новые эпохи рассказывается в Главе III.

Улучшение подразделений и изучение технологий

После того как вы перейдете в Феодалную эпоху, вы сможете создавать различные воинские подразделения и улучшить уже существующих солдат. Вы также сможете изучать новые технологии.



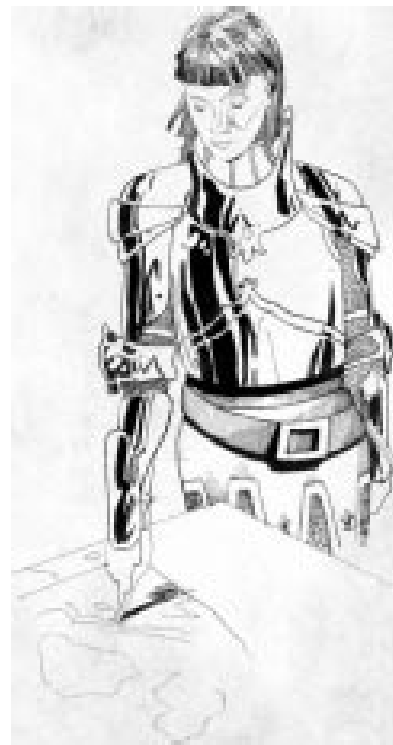
**Чтобы улучшить
ополченцев до воинов:**
Выберите казармы и нажмите
на кнопку **Улучшить до
воина**.

Через несколько секунд улучшение будет изучено, и все существующие ополченцы будут заменены воинами. Вместо кнопки Создать ополченца появится кнопка Создать воина.



Чтобы изучить технологию:
Выберите здание, в котором
можно изучать технологии
(например, кузницу), и нажмите
на кнопку, соответствующую той
технологии, которую вы хотите изучить
(например, **Изучить чешуйчатую
броню**).

Более подробно об улучшении
подразделений и изучении технологий
рассказывается в Главах VII и VIII.



Военные действия

После того как вы создадите армию и
обнаружите местонахождение врагов,
вы должны подготовиться к сражению.
Наземные подразделения сражаются на суше,
а корабли на море, но они могут обстреливать
и сухопутные цели.



Чтобы атаковать врага

Выберите воинское подразделение (или несколько подразделений), и затем с помощью правой кнопки мыши укажите вражеское здание или подразделение, чтобы атаковать его.

Вы можете создать монаха, чтобы лечить раненых солдат и обращать вражеские подразделения в вашу веру, чтобы потом управлять ими (об этом подробно рассказывается в Главе IV). Крестьяне могут ремонтировать поврежденные здания, корабли и осадные орудия, об этом рассказывается в Главе III. Более подробно о военной тактике рассказывается в Главе IV.



Как одержать победу

В игре на Случайной карте вы одержите победу, если уничтожите все вражеские военные подразделения и здания; захватите все реликвии, и будете удерживать их определенное количество времени; постройте Чудо света, которое простоит в течение некоторого времени. Это – стандартные условия победы, кто первым выполнит одно из них, тот и победит. Более подробно об условиях победы рассказывается в Главе II.

Подсказки для новичков

Вот несколько подсказок для новичков, начинающих игру на Случайной карте в Темные века, которые хотят построить могущественную цивилизацию.

- Сначала сконцентрируйтесь на добыче пищи и древесины. Создавайте новых крестьян и стройте дома, чтобы поддерживать их. Новых крестьян также отправьте на заготовку пищи и древесины. Сначала накопите достаточно древесины, чтобы построить дома и постройте два здания, чтобы перейти в Феодалную эпоху.
- Собирайте ягоды с ягодных кустов вблизи вашего поселения. Постройте рядом с кустами мельницу, чтобы быстрее накапливать пищу. Аналогично постройте лесопилку недалеко от леса и рудники рядом с месторождениями камня и золота.
- Постройте мельницу и казармы. У вас должно быть построено два здания текущей эпохи, чтобы вы могли перейти в следующую, а без казарм нельзя будет строить другие важные здания в поздних веках.
- Если в поле вашего зрения попадет овца, выберите крестьянина, а затем щелкните на овце правой кнопкой мыши. Крестьянин отгонит ее к ратуше или мельнице, а затем забьет на мясо. Вы также можете выбрать овцу, а затем указать правой кнопкой мыши на ратушу или мельницу, чтобы овца самостоятельно нашла к ним дорогу.
- Создайте достаточное количество крестьян (минимум 10 - 15 в Темные века).
- Отправьте вашего разведчика на поиски новых источников ресурсов, вражеских поселений и стратегических мест, пригодных для строительства стен и башен. Исследуйте как можно большую территорию, чтобы иметь возможность следить за вашими врагами.
- До перехода в Феодалную эпоху не добывайте камень и золото, а сосредоточьтесь на сборе пищи.
- В Феодалную эпоху постройте достаточное количество ферм. Стройте фермы как можно ближе друг к другу и к ратуше или мельнице. Это поможет вам сэкономить место для постройки других зданий, позволит крестьянам быстрее собирать пищу и, так как все фермы будут находиться в одном месте, вы сразу заметите, если какая-нибудь ферма истощится и ее нужно будет восстановить.
- Нажмите на кнопку Бездействующий крестьянин рядом с мини-картой в нижнем правом углу игрового экрана или клавишу ТОЧКА (.) чтобы найти крестьян, которые не работают.
- Нажмите на клавишу ЗАПЯТАЯ (,) чтобы найти бездействующие воинские подразделения.
- Не атакуйте города противника малочисленными силами.
- Начиная с Феодалной эпохи, улучшайте в кузнице броню и силу атаки воинских подразделений.
- Если на вас напали, звоните в колокол на ратуше, чтобы крестьяне укрылись внутри здания.
- Изучите стратегию игроков под управлением компьютера. Чтобы наблюдать за другими игроками выберите в Игровых настройках пункт Открыть карту и для одиночной игры на случайной карте установите Полностью открытая. В этом случае после начала игры вы увидите, как развиваются игроки под управлением

компьютера.

- Стройте стены и башни, чтобы защитить ваш город от атак противника. Ищите на карте места, где выгодно возводить стены (например, между лесами или на отмелях).

Настройки и горячие клавиши

Вы можете отрегулировать громкость звука, громкость звуковых эффектов, скорость прокрутки экрана, интерфейс мыши и переназначить горячие клавиши. Вы также можете изменить, добавить или удалить имя игрока. Любые изменения, которые вы внесете, будут сохранены, и автоматически вступят в силу, когда вы начнете игру. Список горячих клавиш, назначенных по умолчанию, находится в конце руководства.



Чтобы отрегулировать игровые настройки

Перед началом игры в главном меню нажмите на кнопку **Настройки**. Чтобы получить подсказки по настройкам, наведите курсор мыши на любой участок экрана, и в правом нижнем углу экрана появится

дополнительная информация.

—или—

Во время игры нажмите на кнопку **Меню** в правом верхнем углу экрана, а затем нажмите на кнопку **Настройки**.



Сохранение и выход из игры

Чтобы узнать, как сохранять и загружать игры для коллективной игры, смотрите Главу II.



Чтобы сохранить одиночную игру

Нажмите на кнопку **Меню** в правом верхнем углу экрана, выберите **Сохранить**, а затем введите название игры или выберите его из списка. Игры сохраняются в папке **Savegame** в директории, в которую установлена **Age of Empires II**.



Чтобы выйти из игры

Нажмите на кнопку **Меню** в правом верхнем углу экрана, а затем нажмите **Покинуть игру**.

Глава 2

Подготовка к игре

Разновидности игр

После того как вы познакомитесь с основами Age of Empires II, вы сможете играть в несколько разных типов игр. Многие игроки начинают с кампаний, а затем играют в одиночную или коллективную игру на Случайной карте. В одиночной игре вы сражаетесь с игроками под управлением компьютера. В коллективной игре вы играете по локальной сети или Интернету с другими людьми.

Кампании

Присоединитесь к Жанне д'Арк, Чингисхану, Саладину или Фридриху Барбароссе в ряде последовательных сценариев, основанных на реальных исторических событиях. Чтобы в кампании перейти к следующему сценарию, вы должны успешно завершить предыдущий.



Чтобы играть в кампанию

В главном меню выберите **Одиночная игра** и нажмите **Кампании**, а затем выберите название кампании, в которую хотите играть.

Если вы только учитесь играть в Age of Empires II, рекомендуем вам начать с обучающей кампании Уильяма Уоллеса. Для этого в главном меню нажмите Обучение.

Игра на Случайной карте

В игре на Случайной карте вы каждый раз начинаете игру на другой карте. Вы можете воспользоваться стандартными настройками или установить свои собственные, в том числе выбрать количество игроков и цивилизации, тип и размер карты, максимальное количество населения, количество ресурсов в начале игры, начальную эпоху и условия победы.



Чтобы играть на Случайной карте в одиночную игру

В главном меню выберите **Одиночная игра**, нажмите **Случайная карта**, а затем выберите настройки для игры. Чтобы получить помощь при выборе настроек для Случайной карты, наведите курсор мыши на интересующий вас объект на экране, и вы сможете прочесть дополнительную информацию в нижнем правом углу экрана.

О коллективной игре на случайной карте рассказано в этой же главе в разделе «Коллективная игра».

Цареубийство

В игре Цареубийство в живых должен остаться только ваш король. Если король погибнет, вы проиграете. В начале игры в распоряжении каждого игрока находится король, замок, ратуша и несколько крестьян. У короля небольшое количество очков здоровья и он не может атаковать, поэтому его нужно хорошо защищать. Вы не можете создать другого короля, короли есть только в игре Цареубийство. В игре Цареубийство технология шпионы (изучаемая в замке) называется заговором и работает по-особому (о принципах действия технологии шпионы рассказано в Главе VIII). Каждый раз, после изучения заговора, будет звучать особый сигнал, и вы в течение короткого отрезка времени сможете видеть местонахождение всех вражеских королей. Поэтому, если вы хотите постоянно следить за королями противников, вам придется неоднократно изучать заговор. Каждый раз, при изучении этой технологии, из ваших запасов будет вычитаться 400 золота.



Чтобы играть в одиночную игру Цареубийство

В главном меню выберите **Одиночная игра**, нажмите **Цареубийство**, а затем выберите настройки для игры. Чтобы получить помощь при выборе настроек, наведите курсор мыши на интересующий вас объект на экране, и вы сможете прочесть дополнительную информацию в нижнем правом углу экрана.

О коллективной игре Цареубийство рассказано в этой же главе в разделе «Коллективная игра».

Бой насмерть

Игру Бой насмерть все игроки начинают с большим количеством ресурсов – пищи, древесины, камня и золота и сражаются до победы.



Чтобы играть в одиночную игру Бой насмерть

В главном меню выберите **Одиночная игра**, нажмите **Бой насмерть**, а затем выберите настройки для игры. Чтобы получить помощь при выборе настроек, наведите курсор мыши на интересующий вас объект на экране, и вы сможете прочесть дополнительную информацию в нижнем правом углу экрана.

О коллективной игре Бой насмерть рассказано в этой же главе в разделе «Коллективная игра».

Пользовательские сценарии и кампании

Пользовательский сценарий или кампания – это игра или ряд связанных между собой по сюжету игр, созданных вами или вашими друзьями. О пользовательских играх подробно рассказано в этой же главе в разделе «Создание пользовательских сценариев и кампаний».



Чтобы играть в пользовательский сценарий или кампанию

В главном меню выберите **Одиночная игра**, а затем нажмите **Пользовательский сценарий** или **Пользовательская кампания**.

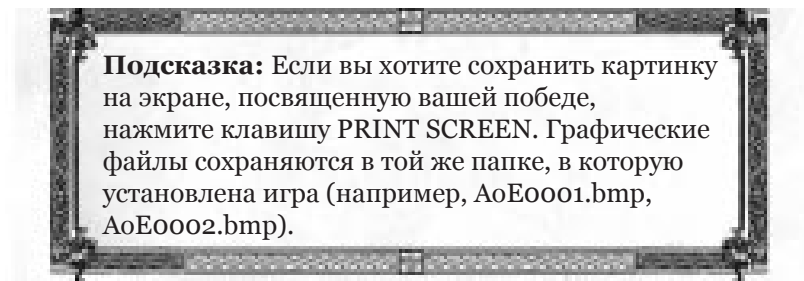
Запись и воспроизведение игр

Вы можете записать одиночную или коллективную игру, чтобы впоследствии изучить ее.

Чтобы записать и воспроизвести игру

1. Перед началом игры на экране настроек выберите Записать игру.
2. Играйте как обычно. Игра будет записана, ей будет присвоено название и указана дата и время игры.
3. Чтобы просмотреть записанную игру в главном меню выберите Сохраненные игры. Выберите игру, которую вы хотите просмотреть из списка Выбор сохраненной игры.

С помощью регуляторов в нижнем левом углу экрана вы можете установить угол обзора камеры или чтобы просмотреть игру в режиме демо. Вы также можете перематывать игру назад и вперед и ставить ее на паузу во время просмотра.



Выбор цивилизации

Если вы играете в Игру на случайной карте, Цареубийство или Бой насмерть, вы можете выбрать одну из 13 великих цивилизаций, которую вы будете вести к славе и процветанию. У каждой цивилизации есть свои уникальные особенности и уникальное воинское подразделение, которое можно создать, начиная с Эпохи замков, а также специальные бонусы для команд в коллективной игре и доступ к определенным подразделениям и технологиям.

Вы можете выбрать цивилизацию для себя и для игроков под управлением компьютера. При выборе нации учитывайте специфику карты, условия победы, а также достоинства и недостатки ваших противников. Чтобы получить дополнительную информацию о каждой из цивилизаций, прочтите брошюру, которая входит в комплект игры, или изучите схему древа технологий в приложение к данному руководству или непосредственно в игре. Вы можете выбрать случайную цивилизацию, или предложить компьютеру выбрать цивилизации для вас и для других игроков. Несколько игроков могут выбирать одинаковые цивилизации. В совместной коллективной игре несколько игроков могут выбирать одну и ту же игровую ячейку и совместно управлять одной цивилизацией.

Бонусы для команд применяются ко всем членам команды и высчитываются после начала игры. Если один из членов команды переходит в другую команду или терпит поражение, бонусы для команды все равно остаются такими же, как и в начале игры.

Выбор карты

Перед началом Игры на случайной карте, Цареубийства или Боя насмерть вы можете выбрать тип карты. Некоторые цивилизации имеют преимущество на картах определенного типа. Например, викинги умеют отлично сражаться на море, и за них легче играть на картах с большим количеством воды.

Если в графе тип карты указать Случайная, выбор сделает компьютер (при этом исключаются карты Вулканическое озеро, Черный лес, Золотая лихорадка и Крепость).

- **Аравия** - скалистая бесплодная пустыня со стратегическими подъемами, но практически лишенная воды и растительности.
- **Архипелаг** - группа больших островов. Не надейтесь, что вы будете одни на острове.
- **Приморье** - океан с полуостровами и заливами.
- **Черный лес** - островки травы в море деревьев. Пробежитесь через лес по тропинкам, чтобы найти врагов и союзников.
- **Побережье** - место, где земля встречается с океаном, достаточно и воды и суши, чтобы сражаться на земле и на море.
- **Континент** - большой материк, омываемый морями; реки могут разделять игроков и команды.
- **Вулканическое озеро** - (только для коллективной игры) остров, богатый золотом и расположенный посередине озера. Ступенчатые подъемы и недостаток древесины сильно затрудняют строительство.
- **Крепость** - город, окруженный стенами. Все здания уже построены, ваша задача - быстро создать армию.
- **Золотая лихорадка** - кучи золота и немного волков в сердце пустыни.
- **Высокогорье** - вдалеке от воды, много лесов, рек и открытого пространства для маневра.
- **Острова** - у каждого игрока свой остров; ничейные острова богаты ресурсами, так что, приготовьтесь к морским сражениям.
- **Средиземноморье** - внутреннее море, окруженное землей; звучит обманчиво мирно.
- **Переселение** - (только для коллективной игры) небольшой остров со скудными ресурсами, вам придется перебираться на материк, где вас ждут кровопролитные сражения.
- **Реки** - Болотистые низины с отмелями; реки разделяют игроков.
- **Острова для команд** - на одном острове - вы и ваши союзники, на другом - ваши враги. Острова не соединены сушей, поэтому опасайтесь вражеских транспортных кораблей.



Как одержать победу

Как вы можете одержать победу, зависит от условий игры. Если вы играете в Бой насмерть или Игру на случайной карте, вы можете указать условия победы перед началом игры. Если вы играете в другую игру, вы должны выполнить задание, которое получите перед началом игры, в нем также могут оговариваться условия победы. Вы можете посмотреть задание во время игры, если нажмете на кнопку Задачи в верхней части игрового экрана.

Стандартные условия победы

Вы можете одержать победу в Игре на случайной карте и Бою насмерть, если первым уничтожите всех противников, захватите все реликвии или постройте Чудо света. Вы и ваши противники можете стремиться к победе разными способами. Например, вы будете пытаться уничтожить всех врагов, а ваш противник попытается построить Чудо света.

- Завоевание

Побеждает тот игрок (или команда) который уничтожит всех своих противников. Чтобы разгромить другого игрока вы должны уничтожить все его подразделения и здания, кроме: башен, стен, ворот, реликвий, рыболовецких судов, сетей, транспортных кораблей, торговых лодок, торговых телег, ферм и овец.

- Чудо света

Побеждает игрок, первым построивший Чудо света, которое простоит определенный отрезок времени. Для того чтобы построить Чудо Света вы должны перейти в Эпоху империй и накопить большое количество ресурсов. Если одна из цивилизаций начинает строить Чудо света, другие цивилизации получают об этом уведомление, местоположение Чуда света показывается на мини-карте в правом нижнем углу экрана. После завершения строительства, в правом верхнем углу экрана перед каждым игроком появляются часы, отсчитывающие время. Цвет часов соответствует цвету цивилизации, построившей чудо света. Если до истечения времени Чудо света будет разрушено, отсчет прекращается. Сколько времени должно простоять Чудо света зависит от размера карты.

- Реликвии

Побеждает игрок (или команда), который захватит все реликвии, и будет владеть ими определенное время. Реликвии – это специальные предметы, которые случайным образом размещаются на карте. Только монах может поднять реликвию (см. Главу IV) и отнести ее в монастырь, чтобы этой реликвией могла завладеть ваша цивилизация. Реликвия не может быть уничтожена. Например, если транспортный корабль с монахом несущим реликвию на борту, тонет, реликвия появляется на ближайшем берегу. Если одна из цивилизаций захватывает все реликвии, об этом становится известно всем цивилизациям - в правом верхнем углу экрана перед каждым игроком появляются часы, и начинается отсчет времени. Цвет часов соответствует цвету цивилизации, владеющей всеми реликвиями. Побеждает тот игрок, который первым завладеет всеми реликвиями и продержит их у себя определенный период времени (пока не истекло время на часах). Если хотя бы одна из реликвий сменит своего владельца до истечения времени, отсчет времени прекращается. Как долго вы должны обладать всеми реликвиями зависит от размера карты.

Другие условия победы

Если вы не хотите играть со стандартными условиями победы (завоевание, реликвии или Чудо света), вы можете выбрать перед началом игры одно из альтернативных условий победы.



Игра на время

Побеждает тот игрок, который наберет наибольшее количество очков за отведенный промежуток времени. Вы также можете победить, если до истечения времени уничтожите всех своих противников. Выбирая это условие победы, вы должны указать, когда закончится игра. В правом верхнем углу игрового экрана будут находиться часы, показывающие, сколько времени осталось до конца игры. Когда время заканчивается, игра прекращается, и побеждает игрок (или команда), набравший больше всего очков. Для подсчета количества очков, набранных командой, высчитывается среднее арифметическое значение очков, набранных всеми ее членами.



Чтобы показать счет

Нажмите на кнопку **Дополнительные команды** рядом с мини-картой в нижнем правом углу экрана, а затем нажмите кнопку **Статистика**, расположенную левее и выше.

С помощью этой кнопки вы можете получить различную информацию в зависимости от выбранного режима мини-карты. Если выбран обычный режим, вы увидите счет. Если выбран экономический или боевой режим, вы увидите различную дополнительную информацию. Чтобы узнать больше о режимах мини-карты, наведите на одну из кнопок курсор мыши и прочтите информацию в нижнем левом углу.

Игра на счет

В этой игре побеждает игрок (или команда), который первым наберет определенное количество очков. Игрок получает очки за различные достижения, перечисленные ниже. Вы также можете победить, если до истечения времени уничтожите всех своих противников, при этом набранные очки уже не будут иметь значения. При выборе этого условия победы, вы должны указать, сколько очков нужно набрать, чтобы победить. Для подсчета количества очков, набранных командой, высчитывается среднее арифметическое значение очков, набранных всеми ее членами. Все набранные очки показываются на экране достижений по окончании игры.

Очки начисляются следующим образом:

- Добытые ресурсы = $1/10$ очка за единицу — Например, каждый раз, когда крестьянин приносит 10 единиц пищи, вы получаете одно очко. Если вам пришлют дань в размере 500 золота, вы получите 50 очков, и так далее. Игрок, отправивший дань, теряет очки за переданные ресурсы.
- При строительстве зданий, создании подразделений и изучении технологий количество очков за затраченные ресурсы удваивается: например, если вы добыли 30 древесины, вы получите 3 очка, но если вы построили дом (стоимостью 30 древесины), вы получите 6 очков. Таким образом, за изучение технологии, которая стоит 50 пищи и 10 золота, вы получите 12 очков. Ресурсы, затраченные на строительство, вычитаются из ваших запасов, и в этом примере вместо 12 очков на самом деле вы получите прирост только в шесть очков.
- Стоимость любого уничтоженного или обращенного подразделения прибавляется игроку, который его уничтожил, и вычитается у игрока, которому оно принадлежало. Например, создать подразделение стоит 50 пищи (5 очков), после создания оно будет стоить 10 очков. Если вы убьете или обратите это подразделение, к вашему счету прибавится 10 очков, а у вашего противника станет на 10 очков меньше.
- За 1% исследованной территории карты игроку начисляется 10 очков.

Коллективная игра

В коллективную игру вы играете вместе с другими игроками или против них, подключаясь к игре через локальную сеть, Интернет, с помощью модема или прямого соединения. В игре по локальной сети или через Интернет могут принимать участие до восьми человек. Два игрока могут играть по модему или с помощью прямого соединения.



Создание коллективной игры и подключение к ней

Вы можете создать игру, к которой смогут присоединиться другие игроки. Создавать игру должен игрок с самым мощным компьютером.

Чтобы создать коллективную игру или подключиться к ней:

1. Если вы хотите играть по локальной сети или через Интернет, установите соединение перед запуском Age of Empires II.
2. В главном меню выберите Коллективная игра.
3. Выберите тип соединения. Список доступных соединений зависит от оборудования, программ и сервисов, которыми вы пользуетесь. Если вы работаете в сети, но не знаете, каким протоколом пользуетесь, проконсультируйтесь у администратора вашей сети. Наиболее распространены следующие подключения:

- **Соединение IPX для DirectPlay** — Соединение по сети, использующей протокол IPX.

- **Соединение TCP/IP для DirectPlay через Интернет** — Соединение через Интернет, или другую сеть, использующую протокол TCP/IP.

- **Соединение TCP/IP через локальную сеть (LAN)** — Соединение через сеть, использующую протокол TCP/IP. Если вы выберете этот тип соединения, список игр появится автоматически, вам не придется нажимать на кнопку Показать игры.

- **Соединение по модему для DirectPlay** — Соединение двух компьютеров через модем со скоростью 28.8 Kbps (или выше).

- **Прямое соединения для DirectPlay** — Соединение двух компьютеров через кабель.

4. Чтобы подключиться к игре, нажмите на кнопку Показать игры, выберите игру, к которой хотите подключиться и нажмите на кнопку Подключиться.

В списке игр будут показаны только игры, созданные с помощью той же версии игры Age of Empires, которая установлена на вашем компьютере. Например, если у вас установлена игра Age of Empires II, в списке не будет игр, созданных пользователями, у которых установлено дополнение Age of Empires или Rise of Rome. Кроме этого, у всех игроков должны быть установлены одинаковые патчи.

—или—

Чтобы создать игру, нажмите на кнопку Создать. Следуйте инструкциям, которые будут появляться на экране, чтобы правильно указать тип соединения. Выберите настройки для игры. Чтобы получить помощь при выборе настроек, наведите курсор мыши на интересующий вас объект на экране, и вы сможете прочесть дополнительную информацию в нижнем правом углу экрана. Чтобы обсудить настройки с другими игроками напечатайте сообщение в окне Чат, а затем нажмите ENTER, чтобы отправить его.

5. Если вы подключаетесь к игре, вы можете выбрать **Цивилизацию, Игрока, и Команду**.

—или—

Если вы создаете игру, вы можете выбрать следующие настройки:

- **Имя** — Здесь показываются имена игроков. Если вы создаете игру, закройте несколько ячеек в списке **Имя**, чтобы ограничить число участников игры. Если закрыть ячейку, уже занятую игроком, этот игрок будет исключен из игры. Если в ячейке будет указано Компьютер, в игре смогут принять участие игроки под управлением компьютера.

- **Цивилизация** — Указывается цивилизация каждого игрока. У каждой цивилизации есть свои особые умения и уникальные технологии. Чтобы получить дополнительную информацию о каждой из цивилизаций, прочтите брошюру, которая входит в комплект игры, или изучите схему древа технологий в приложение к данному руководству или непосредственно в игре. Несколько игроков могут выбрать одинаковые цивилизации.

- **Игрок** — Указывается начальное местоположение игрока на карте и цвет его цивилизации. Чтобы изменить настройки, щелкните на номере игрока. Чтобы играть в совместную игру, два (или более) игрока могут выбрать один и тот же номер и совместно управлять одной цивилизацией. Оба игрока смогут отдавать приказы (даже диаметрально противоположные) любому подразделению.



- **Команда** — Определяются игроки, которые хотят начать игру как союзники. Вы можете выбрать команду, нажав **Команда**. Прочерк (-) в окне **Команда** означает, что команда не выбрана. Игроки одной команды начинают игру как союзники и для них возможна **Победа союзников**. Если вы не хотите, чтобы в ходе игры игроки меняли команды, поставьте галочку в окне **Фиксированные команды** (в настройках перед игрой). Если эта опция включена, вы сможете платить дань только союзникам. Если опция отключена, игроки во время игры смогут переходить из одной команды в другую и изменять дипломатические отношения с игроками с помощью кнопки **Дипломатия**, расположенной в правом верхнем углу экрана.

6. Когда вы будете готовы начать игру, нажмите **Я готов!** Чтобы сервер смог начать игру, все игроки должны нажать **Я готов!** Имена игроков, готовых к игре, выделены зеленым цветом. Если вы передумаете и захотите внести изменения, снимите галочку. Игра не начнется, пока к ней не будут готовы все игроки, и начать ее может только создатель игры.

Если вы создали игру, нажмите на кнопку **Начать игру**.

Скорость игры в коллективной игре

Скорость игры в коллективной игре определяется скоростью самого медленного компьютера у игроков, участвующих в игре. Если игра тормозит или медленно реагирует на команды, значит у одного или нескольких игроков есть проблемы, связанные с частотой кадров или временем ожидания.

Значок в виде черепашки появляется рядом с именем игрока с самой низкой частотой кадров. (Чтобы увидеть значок, включите Дополнительные команды, нажав на соответствующую кнопку в правом нижнем углу экрана. Затем нажмите на кнопку Статистика, чтобы увидеть имена игроков.) Игрок может покинуть игру или попытаться улучшить работу программы, воспользовавшись советами из файла Readme на диске с игрой Age of Empires II.

Красная или желтая точка появляется напротив имен игроков с низкой скоростью подключения к Интернету. Желтая точка означает, что время ожидания колеблется от 300 миллисекунд до 1 секунды. Красная точка означает, что время ожидания превышает одну секунду. Если игра идет слишком медленно, вы можете сохранить, а позже восстановить игру (см. «Загрузка сохраненной коллективной игры» далее в этой же главе).

Если вы отключились во время коллективной игры, вы не сможете к ней снова подключиться, но вы можете загрузить сохраненную игру.

Сохранение коллективной игры



Чтобы сохранить коллективную игру

Нажмите на кнопку **Меню** в правом верхнем углу экрана, выберите **Сохранить**, а затем укажите название или выберите его из списка.

Игры сохраняются в папке Savegame, в той же директории, в которую установлена игра Age of Empires II

Загрузка игр для коллективной игры

Для того чтобы загрузить сохраненную коллективную игру, необходимо, чтобы были подключены хотя бы два игрока, принимавшие в ней участие (чтобы исключить жульничество). Для того чтобы загрузить коллективную игру, в которой участвовали игроки под управлением компьютера, необходимо чтобы сервером этой игры был тот же самый игрок, который ее создавал.

Чтобы загрузить коллективную игру:

1. Если вы соединяетесь через Интернет, подключитесь перед запуском Age of Empires II.

2. В главном меню выберите Коллективная игра.

3. Выберите тип соединения, руководствуясь объяснениями из раздела «Создание коллективной игры и подключение к ней».

4. Если вы сервер, нажмите кнопку Восстановить и выберите игру, которую хотите загрузить.

—или—

Если вы подключаетесь к игре, выберите игру из списка.

5. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране, чтобы указать правильный тип подключения.

Как сдаться в коллективной игре

Если вы сдаетесь во время коллективной игры, вы можете видеть все подразделения на карте и наблюдать за игрой, но больше не можете отдавать приказы и переговариваться в чате с другими игроками.



Чтобы сдаться во время коллективной игры:

Нажмите на кнопку **Меню** в правом верхнем углу экрана, и затем выберите **Сдаться**.

Создание пользовательских сценариев и кампаний

Внимание: Age of Empires II позволяет вам создавать свои собственные кампании, сценарии и скрипты для игроков под управлением компьютера. Вы можете распространять ваши кампании, сценарии и скрипты среди игроков, но не имеете права продавать их или использовать в коммерческих целях. Все права на редактор и файлы игры зарезервированы за компанией Microsoft.

Создание и редактирование сценариев

Вы можете создавать собственные сценарии и кампании. Если вы создаете сценарий, вы управляете всеми аспектами игры – от размещения зданий, военных подразделений и растительности на карте до выбора условий победы и написания советов и задания к сценарию.

Чтобы создать или редактировать сценарий:

- 1 В главном меню выберите **Редактор карт**, а затем нажмите **Создать сценарий** или **Редактировать сценарий**.
2. Нажмите на кнопки (**Карта**, **Рельеф**, **Игроки**, и т.д.) в верхней части экрана редактора, чтобы увидеть настройки, которые вы можете изменить, и выберите свои настройки для сценария. Чтобы получить подсказку по работе с редактором, наведите курсор мыши на любой объект на экране и в нижней части экрана вы сможете прочесть дополнительную информацию.
3. Чтобы сохранить сценарий, нажмите на кнопку **Меню**, а затем нажмите **Сохранить** или **Сохранить как**.
4. Чтобы протестировать сценарий не покидая редактор, нажмите на кнопку **Меню**, а затем нажмите **Тестировать**.
5. Чтобы вернуться в редактор карт после тестирования сценария, нажмите на кнопку **Меню**, а затем нажмите **Завершить игру**.

Создание собственных кампаний

Если вы создали несколько своих сценариев, возможно, вы захотите объединить их в кампанию, чтобы поделиться с друзьями. Кампания – это ряд сценариев, которые проходятся в строго указанном порядке. При создании кампании вы должны выбрать для нее сценарии и указать порядок прохождения. В ваши собственные кампании вы не сможете добавлять рисунки, музыку и тексты, которые используются в кампаниях и сценариях Age of Empires II.

Чтобы создать свою кампанию:

1. В главном меню выберите **Редактор карт**, а затем нажмите **Создать кампанию**.
2. Укажите новое название в окне **Название кампании**, или выберите его из списка.
3. Выберите сценарий в окне **Сценарии кампании**, а затем нажмите **Добавить**, чтобы включить его в кампанию. В окне **Сценарии кампании** перечислены все сценарии, которые входят в эту кампанию (в порядке прохождения).
4. Чтобы изменить последовательность сценариев в кампании, выберите сценарий в окне **Сценарии кампании**, а затем нажмите на кнопку **Вверх** или **Вниз**. Чтобы удалить сценарий из кампании выберите его из списка в окне **Сценарии кампании**, а затем нажмите на кнопку **Удалить**.
5. Чтобы сохранить кампанию, нажмите на кнопку **Сохранить**.

Создание скриптов для игроков под управлением компьютера

Вы можете создавать свои собственные скрипты для игроков под управлением компьютера, чтобы определить, что будут строить и исследовать эти игроки, как они будут себя вести и так далее.

Глава 3

Создание империи

Как отправить крестьян на работу

Крестьяне крайне важны для процветания вашей цивилизации. Их главная задача – добывать пищу, древесину, камень и золото. Они также умеют строить здания и ремонтировать поврежденные здания, корабли и осадные орудия. В крайнем случае, они могут даже принять участие в сражении. Рыболовецкие суда также учитываются при подсчете численности населения, так как их единственная задача – ловить рыбу и добывать пищу.

Чем больше крестьян в вашем распоряжении, тем быстрее будет развиваться ваша цивилизация. Если вы изучите ручную тележку (в ратуше), крестьяне будут работать быстрее.

Когда вы отправляете крестьянина на работу, в окне состояния, в нижней части экрана, отображается его род занятий:

- **Фермер** — Собирает урожай с ферм и приносит его на мельницу или в ратушу. Изучение технологий на мельнице повышает производительность ферм. Выберите крестьянина, а затем щелкните правой кнопкой мыши на истощившейся ферме, чтобы приказать крестьянину восстановить ее.

- **Рыбак** — Ловит рыбу у берега и относит ее в ратушу или на мельницу. Рыболовецкие суда также ловят рыбу и сдают ее в порт.

- **Собираатель** — Собирает ягоды с ягодных кустов и относит их в ратушу или на мельницу, в зависимости от того, какое здание ближе.

- **Охотник** — Охотится на оленей и диких кабанов (не отправляйте на охоту одного крестьянина, кабаны очень опасны) и приносит пищу в ратушу или на мельницу. Военные подразделения тоже могут убивать животных, но они не умеют разделывать туши и добывать пищу.

- **Лесоруб** — Рубит лес и добывает древесину. Относит древесину в ратушу или на лесопилку, в зависимости от того, какое здание ближе.

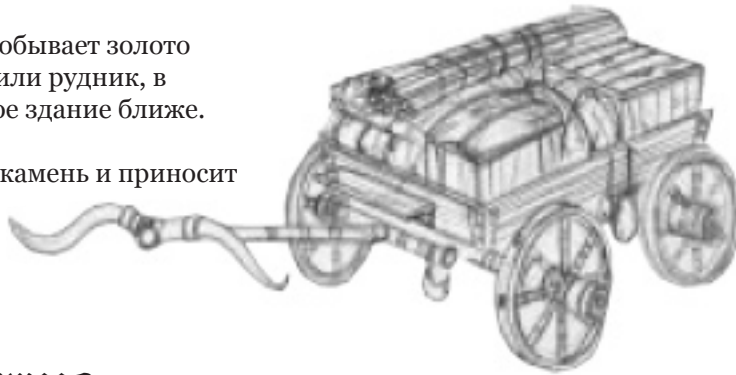
- **Строитель** — Строит здания. Чем больше строителей занято на строительстве здания, тем быстрее оно будет построено.

- **Ремонтник** — Чинит здания, корабли и осадные орудия, поврежденные в бою. Чтобы починить здание, корабль или осадное орудие выберите крестьянина, а затем правой кнопкой мыши укажите объект, который нужно отремонтировать.

- **Пастух** — Забивает овец на мясо и относит пищу в ратушу или на мельницу. В начале игры у овец нет владельцев, все овцы выделены серым цветом (нейтральный). Как только овца попадает в поле зрения какого-либо подразделения, она сразу же переходит в собственность игрока, чье подразделение ее заметило. Вы можете украсть овцу у другого игрока, если она попадет в поле зрения вашего подразделения, а рядом не окажется подразделений ее владельца. Когда овца становится вашей, вы можете отогнать ее в свое поселение и забить на мясо. Если вы прикажете крестьянину пасти овец, он отгонит ее к ратуше или ближайшей мельнице и зарежет, чтобы сдать мясо.

- **Золотодобытчик** — Добывает золото и приносит его в ратушу или рудник, в зависимости от того, какое здание ближе.

- **Камнетес** — Добывает камень и приносит его в ратушу или рудник, в зависимости от того, какое здание ближе.



Накопление ресурсов

Ресурсы (древесина, пища, золото и камень) – это основа успешного развития любой цивилизации. Крестьяне добывают ресурсы и приносят их вам (количество ресурсов в вашем распоряжении указано в левом верхнем углу экрана). Вы расходуете ресурсы чтобы создавать новых крестьян и воинов, строить здания и изучать технологии для развития вашей империи.

- Пища в основном используется для создания крестьян, военных подразделений, изучения некоторых технологий и перехода в следующий век.

- Древесина в основном используется для строительства зданий, кораблей и некоторых осадных орудий. Она также применяется при создании лучников и изучении некоторых технологий.

- Камень в основном используется для строительства и улучшения стен, башен, замков и Чудес света.

- Золото в основном используется для создания улучшенных воинских подразделений и изучения технологий в поздние века. Вы можете увеличить ваши запасы золота, торгуя с другими игроками (см. Главу V) или передавая реликвии на хранение в монастырь (см. Главу IV).

Вы также можете увеличить свои запасы золота, продавая древесину, пищу и камень на рынке. Кроме этого, другие игроки могут прислать вам золото при выплате дани (см. Главу V).



Чтобы добывать пищу, древесину, камень или золото:

Выберите крестьянина, а затем щелкните правой кнопкой мыши на дереве, кусте с ягодами (или на другом источнике пищи), золоте, камне или другом рабочем месте.

Например, если вы выбрали ягодный куст, крестьянин соберет столько пищи, сколько он сможет унести, затем отнесет ее в ратушу и снова вернется к кусту собирать ягоды.

Чем больше крестьян участвует в сборе ресурсов, тем быстрее растут ваши запасы. Крестьяне могут добывать ресурсы быстрее, если вы построите мельницы рядом с источниками пищи, лесопилки рядом с лесами, а рудники рядом с месторождениями камня и золота.

Изучение следующих технологий позволяет крестьянам быстрее добывать ресурсы: ручная тележка, повозка (ратуша), тяжелый плуг (мельница), двулезвенный топор, лучковая пила, двуручная пила (лесопилка), камнедобыча, золотодобыча, каменные шахты, золотые шахты (рудник).

Ресурсы со временем истощаются и исчезают. Когда это происходит, крестьянин отправляется на новое место работы, если такое имеется неподалеку, или стоит без дела, ожидая ваших распоряжений.



Чтобы найти бездействующих крестьян:

Нажмите на кнопку **Бездействующий крестьянин**, расположенную рядом с мини-картой. Каждый раз, когда вы будете нажимать кнопку, камера покажет вам следующего бездействующего крестьянина, рыболовецкое судно, торговую телегу, торговую лодку, транспортный корабль или здание, внутри которого находятся подразделения.

Чтобы показать запас ресурсов на рабочем месте:

Щелкните мышью на ягодном кусте, дереве, месторождении камня, золота или на другом месте работы. Количество оставшихся ресурсов будет указано в окне состояния в нижней части экрана.

Фермы и сети

Фермы и рыболовные сети – единственные восстанавливаемые источники пищи. Крестьянин строит ферму (или рыболовецкое судно ставит сети), а затем собирает пищу и относит ее в ратушу или на мельницу (или в порт). Только один фермер может работать на ферме и только одно рыболовецкое судно может выбирать рыбу из сети.



Чтобы обрабатывать ферму или выбирать рыбу из сетей:

После того как вы построите мельницу, выберите крестьянина, нажмите на кнопку **Здания** и затем выберите **Построить ферму**. –или–

После того как вы перейдете в Феодалную эпоху выберите рыболовецкое судно и нажмите на кнопку **Поставить сети**.

Когда на ферме закончится вся пища, она истощится, а сети по этой же причине придут в негодность. В этом случае крестьянин (или рыболовецкое судно) будет стоять и ничего не делать на своем бывшем рабочем месте. Через некоторое время истощившаяся ферма и неисправные сети исчезнут.



Чтобы восстановить ферму или сети:

Выберите крестьянина или рыболовецкое судно, а затем щелкните на истощившейся ферме или неисправных сетях.

Восстановление фермы или рыболовной сети ничем не отличается от строительства новых, просто в этом случае вам не нужно пользоваться кнопками **Построить ферму** или **Поставить сети**. Когда ферма истощится, или сети придут в непригодность вы услышите звуковой сигнал. Чтобы перейти к ферме или сетям нажмите на кнопку **Бездействующий крестьянин**. Ферма или сети какое-то время будут оставаться в таком состоянии, в котором их можно восстановить, а затем исчезнут, и вам снова придется их строить заново, воспользовавшись соответствующими кнопками.

Строительство зданий

Для строительства зданий требуется камень или древесина. Вы можете построить более одного здания каждого типа. Например, вы можете построить две лесопилки или три рудника. По мере того, как вы переходите из одной эпохи в другую, внешний вид зданий меняется, и вам становятся доступны новые воинские подразделения, улучшения, технологии и здания. Союзники могут помогать друг другу строить здания (например, выплачивая друг другу дань камнем или древесиной).

Изучение кладки и архитектуры (в университете) повышает прочность зданий и стен. Изучение подъемного крана (в университете) сокращает время, затрачиваемое на строительство. Вы можете повысить прочность замка, изучив выступающую оборонительную галерею (в замке). Вы можете повысить дальность стрельбы и силу атаки ратуши, замка и башен, изучив оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником и наручи (в кузнице).

Обо всех зданиях, которые вы можете строить, подробно рассказывается в Главе VI.

Чтобы построить здание

1. Выберите крестьянина (или группу крестьян). Чем больше крестьян вы отправите на строительство, тем быстрее будет построено здание.
2. Нажмите на кнопку Здания или Военные здания.
3. Нажмите на кнопку здания, которое вы хотите построить. Например, чтобы построить дом, нажмите на кнопку Построить дом. Чтобы увидеть другие здания, которые могут построить крестьяне, нажмите на кнопку Еще здания.
4. Укажите место на карте. Если на этом месте нельзя построить здание, оно будет мигать красным светом.

Чтобы построить более одного здания нажмите и удерживайте клавишу SHIFT, а затем укажите несколько мест на карте. Чтобы построить длинную стену щелкните на карте, а затем перемещайте курсор в том направлении, где должна быть построена стена.

Чтобы построить ворота



Перейдите в Феодалную эпоху, выберите крестьянина, нажмите на кнопку Военные здания, а затем нажмите Построить ворота и укажите участок стены или место рядом с уже существующей стеной, где вы хотите построить ворота.

Ремонт зданий, кораблей и осадных орудий

Здания, корабли и осадные орудия загораются, если они получают повреждения в бою. Крестьяне могут их ремонтировать, полностью восстанавливая очки здоровья. Стоимость ремонта составляет часть стоимости корабля, здания или осадного орудия. На ремонт затрачивается время, в зависимости от тяжести нанесенного урона. Несколько крестьян отремонтируют поврежденное здание гораздо быстрее, чем один крестьянин. Вы также можете чинить поврежденные здания, осадные орудия и корабли союзников. В этом случае ресурсы, затраченные на ремонт, вычитаются из запасов владельца здания, корабля или осадного орудия. Крестьяне, находящиеся в здании не могут чинить его изнутри.

Зданиям наносится урон при атаке, у них уменьшается количество очков здоровья. Здания загораются при средних повреждениях; из здания автоматически выгоняются все подразделения, находившиеся внутри, если оно сильно повреждено; если здание уничтожено, оно обрушивается. В окне состояния в нижней части экрана, можно увидеть какой урон нанесен данному зданию или подразделению. Чем больше зеленого цвета в полоске, показывающей очки здоровья, тем меньший урон нанесен вашему зданию или подразделению.



Чтобы починить здание, корабль или осадное орудие:

Выберите крестьянина (или группу крестьян), а затем укажите правой кнопкой мыши на здание, корабль или осадное орудие, которое нужно отремонтировать.



Увеличение численности населения

Для того чтобы вы могли создавать новых крестьян, новые корабли и военные подразделения, вы должны построить достаточно домов. Один дом может поддержать пять подразделений. Ратуша также поддерживает пять подразделений. Замок поддерживает 20 подразделений. Если дом, ратуша или замок, поддерживающие ваши подразделения, будут уничтожены, вы не лишитесь уже существующих подразделений, но если вы захотите создать новые подразделения, вы должны будете строить дома.

Максимальная численность населения, устанавливаемая в начале игры, указывает максимальное количество крестьян, кораблей и воинских подразделений, которое может поддержать ваша цивилизация. По умолчанию, в большинстве игр максимальная численность населения равна 75. Вы можете изменить эту величину перед началом игры в окне Население, в игровых настройках. О крестьянах, кораблях и военных подразделениях, которые вы можете создавать, подробно рассказывается в Главе VII.

Создание крестьян

Крестьяне создаются в ратуше.



Чтобы создать крестьянина

Выберите ратушу, а затем нажмите Создать крестьянина, через несколько секунд крестьянин появится рядом с ратушей.

Создание воинских подразделений

Чтобы создавать воинские подразделения, вы должны построить соответствующие здания. Для создания пехотных подразделений и строительства других военных зданий необходимы казармы. Лучники создаются на стрельбище, кавалеристы – в конюшне, а осадные орудия строятся в инженерной мастерской. В замке можно построить требушет и создать уникальное подразделение вашей цивилизации, а в монастыре – обучить монахов.



Чтобы создать воинское подразделение

Выберите казармы, стрельбище, конюшню, инженерную мастерскую, замок или монастырь, а затем укажите подразделение, которое хотите создать. Например, чтобы создать ополченца, выберите казармы, а затем нажмите Создать ополченца.

Через несколько секунд воинское подразделение появится рядом со зданием или отправится к месту сбора, если вы его указали (см. «Выбор места для сбора новых подразделений» далее в этой главе).

Строительство кораблей

Для того чтобы строить корабли, сначала вы должны построить порт (о том, как строить здания, читайте раздел «Строительство зданий» в этой главе). Порт нужно строить в воде, рядом с берегом.



Чтобы построить корабль

Выберите порт, а затем щелкните на корабле, который вы хотите построить. Например, чтобы построить рыболовецкое судно, нажмите на кнопку Построить рыболовецкое судно.



Через несколько секунд корабль появится рядом с портом.

Создание нескольких подразделений

Вы можете запланировать создание сразу нескольких подразделений.



Чтобы создать несколько подразделений:

Нажмите на кнопку, соответствующую любому подразделению, чтобы добавить одно такое подразделение в очередь производства (она показана в окне состояния в нижней части экрана). Щелкните на подразделении в очереди производства, чтобы удалить его из очереди. Вы также можете нажать и удерживать клавишу SHIFT, одновременно нажимая на кнопку создания подразделения, чтобы запланировать создание сразу нескольких подразделений.

Вы можете одновременно обучать различные подразделения в одном и том же здании (например, лучников и застрельщиков на стрельбище). Вы можете запланировать в очереди производства до 15 подразделений. Подразделения будут создаваться в том же порядке, в котором они стоят в очереди. Ресурсы вычитаются из ваших запасов сразу же, как только подразделение добавляется в очередь производства. Если вы удаляете подразделение из очереди производства, ресурсы возвращаются.

Выбор места для сбора новых подразделений

Все здания, в которых создаются подразделения, позволяют вам выбрать место для сбора вновь созданных подразделений. Например, если вы создаете крестьян в ратуше, вы можете указать место сбора у ягодных кустов, чтобы крестьяне сразу же приступали к работе. Или вы можете приказывать военным подразделениям собираться внутри здания. Это удобно, если вы создаете армию для обороны, а ваш город находится под атакой. В этом случае вы будете уверены, что ваших воинов не перебьют поодиночке, пока вы накапливаете силы. Если в качестве места сбора выбрано одно из следующих зданий: порт, казармы, стрельбище, конюшни, инженерная мастерская или монастырь, вы не сможете снова разместить в здании подразделения, если выведете их из здания.



Чтобы указать место сбора:

Выберите здание, в котором можно создавать подразделения, а затем с помощью правой кнопки мыши укажите место сбора (рабочее место, здание или какое-нибудь место на карте). Чтобы изменить место сбора, просто укажите его еще раз.

Чтобы показать место сбора для здания:

Выберите здание, для которого вы указали место сбора. На игровой карте появится значок в виде белой буквы X, указывающий выбранное место сбора.

Уничтожение ваших зданий и подразделений

Вы можете уничтожить ваши собственные подразделения, если вы достигли максимальной численности населения или уничтожить здания, если вам не хватает места для строительства. Если вы уничтожите построенное здание или подразделение, вам не будут возвращены ресурсы.



Чтобы уничтожить крестьянина, воинское подразделение, здание или корабль:

Выберите принадлежащее вам подразделение, а затем нажмите на клавишу DELETE.

Если вы уничтожите здание в процессе строительства, часть ресурсов, которые вы еще не успели израсходовать во время строительства здания, будет вам возвращена.

Переход в следующую эпоху

Большинство игр начинается в Темные века, и вы должны последовательно перейти в Феодалную эпоху, затем в Эпоху замков и, наконец, в Эпоху империй, чтобы построить могущественную цивилизацию. При переходе в следующую эпоху вы получаете возможность строить новые здания, создавать более сильные воинские подразделения и изучать передовые технологии. У каждой цивилизации есть свое уникальное подразделение, которое можно создавать, в Эпоху замков и Эпоху империй. Для того чтобы перейти в следующую эпоху вы должны построить два здания текущей эпохи и накопить достаточное количество ресурсов, чтобы заплатить за переход в новую эпоху. Имеются в виду здания, в которых можно создавать подразделения или изучать технологии (не дома, фермы, башни, стены и ворота). Например, чтобы перейти из Темных веков в Феодалную эпоху, вы можете построить мельницу и казармы. Чтобы перейти в Эпоху империй, вместо двух разных зданий можно построить один замок.

Темные века



После окончательного распада Западной Римской Империи в пятом веке, в Западной Европе началась продолжительная эпоха варварства, беззакония и экономического застоя, получившая название Темные века. Практически полностью была разрушена инфраструктура, так тщательно создававшаяся римлянами, в том числе, общественный труд, суды, органы правопорядка, образование, чеканка монеты и торговля. Германцы, пришедшие с севера из долин Рейна и Дуная, предпочитали племенной политический строй, основанный на подчинении отдельным сильным личностям. Только три фактора оказывали положительное влияние на процесс восстановления: выдающиеся лидеры, сумевшие подчинить себе огромные территории; христианская церковь (действующая из Рима и Ирландии), которая продолжала хранить и распространять знания; и оживающая экономика, опиравшаяся на развитое сельское хозяйство (особенно торговля шерстью и тканями).

Феодалная эпоха



Концом Темных веков и началом Феодалной эпохи в Европе по праву может считаться основание Карлом Великим Империи франков в девятом веке. На смену варварским племенам, подчинившим себе большую часть Западной Европы, пришли более организованные региональные державы. Римская церковь обеспечивала объединяющую социальную структуру. Карл Великий попытался возродить образование и стимулировал развитие искусства. Однако после его смерти империя распалась, и новая волна варварства охватила Европу. Политическая и экономическая власть перешла от короля к местным лордам, которые правили, находясь в вассальной зависимости от своего монарха. Простолудины обрабатывали землю и укрепляли власть дворянства и церкви.

Эпоха замков



В девятом веке многие землевладельцы стремились укрепить свою власть, и в Европе началось строительство замков. Замки защищали от набегов соседей и обеспечивали безопасность конным воинам, которые могли отсюда контролировать все окрестности. Классическим примером военной стратегии Эпохи замков является завоевание Уэльса королем Англии Эдуардом I. Эдуард построил несколько замков в стратегически важных районах Уэльса, и ему удалось одержать победу, практически не вступая в бой. Разрозненные группы валлийских воинов нигде не смогли противопоставить замкам. В случае необходимости, войска англичан покидали замки и контролировали торговлю, сбор урожая и налогов. Эпоха замков характеризуется ростом численности населения, развитием экономики и торговли, крестовыми походами в Святую землю, пробуждением интереса к искусству, расцветом рыцарства и основанием великих государств.

Эпоха империй



Появление сильных правителей и их стремление укрепить свои государства характеризует последний период средневековья, получивший название Эпоха империй. На смену феодальному строю пришли короли, которые стали править Англией, Францией, Испанией и Скандинавией. Торговля процветала, города росли и развивались. В Италии наступила эпоха Возрождения, вскоре охватившего всю Европу. Внедрялись новые технологии, изобретение пороха и появление огнестрельного оружия положило конец господству замков и рыцарей. В конце Средневековья произошел ряд важных событий, в том числе: захват турками Константинополя, открытие Америки, начало морской торговли с Азией и реформы Мартина Лютера.



Чтобы перейти в следующий век

Выберите ратушу, а затем нажмите на кнопку **Перейти в Феодальную эпоху, Перейти в Эпоху замков или Перейти в Эпоху империй.**

Улучшение подразделений

По мере того как вы переходите из одной эпохи в другую, вы получаете возможность за определенную плату улучшать уже существующие подразделения, корабли, башни и стены. При улучшении все ваши сооружения, подразделения и корабли данного типа заменяются более совершенными. Любые новые сооружения или подразделения, будут принадлежать к новому, улучшенному типу. Например, если вы в Темные века создали 10 ополченцев, после перехода в Феодалную эпоху вы можете их улучшить до воинов. Нельзя улучшать подразделения, обращенные монахами, их характеристики остаются такими же какими были в момент обращения.

Чтобы улучшить воинские подразделения, корабли башни или стены:

1. Чтобы улучшить воинские подразделения, выберите здание, где они были созданы (казармы, стрельбище, монастырь, инженерную мастерскую или замок).

—или—

Чтобы улучшить корабли, выберите порт.

—или—

Чтобы улучшить стены и башни, выберите университет.

2. Нажмите на кнопку, соответствующую подразделению, которое вы хотите улучшить.

Например, чтобы улучшить ополченца выберите казармы и нажмите на кнопку Улучшить до воина. Все ваши ополченцы улучшатся до воинов, и кнопка Создать ополченца будет заменена кнопкой Создать воина.



Более подробно о подразделениях и их улучшении рассказывается в Главе VII.

Изучение технологий

По мере перехода из одной эпохи в другую вы получаете возможность изучать технологии, обеспечивающие развитие вашей цивилизации. Например, если вы изучите ткачество (в ратуше), у ваших крестьян увеличится количество очков здоровья. После того как вы перейдете в новую эпоху вы сможете изучить технологии, помогающие повысить производительность труда крестьян и сделать ваших воинов сильнее. На изучение технологии нужно время и вам придется расстаться с небольшой частью ваших ресурсов, но сразу же после изучения технологии ваша цивилизация сможет насладиться плодами нового открытия.

Некоторые технологии связаны друг с другом и при переходе из эпохи в эпоху заменяются более эффективными. Например, в Феодалную эпоху вы можете изучить чешуйчатую броню для животных, чтобы защитить вашу кавалерию. В Эпоху замков вы можете изучить кольчугу для животных, еще больше повышающую защиту кавалерии, а в Эпоху Империй вы можете изучить самую лучшую броню для кавалерии – пластинчатую броню для животных (все эти технологии изучаются в кузнице).

Чтобы получить дополнительную информацию о технологиях, смотрите Главу VIII и таблицу “Стоимость технологий и их эффективность” в приложении. Чтобы узнать, какие технологии может изучить ваша цивилизация, прочтите брошюру, которая поставляется в комплекте с игрой или посмотрите на схему технологического древа в приложении к руководству или непосредственно в игре.

Глава 4

Военная тактика

Разведка

Вы можете вступать в бой на суше и на море. В большинстве игр вы можете одержать победу завоеванием, для чего вам нужно уничтожить атакующий потенциал всех ваших противников. Вы должны уничтожить все вражеские здания и подразделения кроме: башен, стен, ворот, реликвий, рыболовецких судов, сетей, транспортных кораблей, торговых лодок, торговых телег, ферм и овец.

Ваши воинские подразделения, боевые корабли и башни автоматически атакуют все подразделения противника, попадающие в их поле зрения, до тех пор пока вы не прикажете им атаковать другое подразделение или не установите для них режим «Не атаковать».

Вы не будете видеть вражеские здания и укрепления до тех пор, пока не исследуете ту часть карты, где они расположены. В разведанной местности все здания и стены остаются видимыми. Однако вам не будут видны различные изменения (например, повреждения или изменения внешнего вида, связанные с переходом в другую эпоху), если здание или стена не находятся в поле зрения вашего крестьянина, военного подразделения или корабля. Вражеские крестьяне, воинские подразделения и корабли становятся видны, когда они атакуют ваши здания или попадают в поле зрения вашего подразделения. Вы не можете исследовать местность за границами карты.

Изучение картографии позволяет одному игроку видеть не только то, что видят его подразделения, но и то, что видят подразделения его союзника. Более подробно о картографии вы сможете прочесть в Главе VIII.

Рельеф

Рельеф определяет расположение ресурсов на карте, грамотное использование особенностей рельефа помогает добиться преимущества в бою. Существуют следующие типы рельефа:

- **Вода** — Непреодолима для сухопутных подразделений.
- **Мелководье** — Вода, по которой могут передвигаться и сухопутные подразделения и корабли.
- **Лес** — Непроходим для подразделений. Используйте крестьян, осадные онагры и требушет, чтобы проделать просеки в лесу.
- **Скалы** — Непроходимы для крестьян и других подразделений. Подразделение, обстреливающее противника с вершин скал, получает бонус к атаке; у подразделения, находящегося у подножия скалы и обстреливающего противника, находящегося на вершине скалы, уменьшается сила атаки.

Перемещение подразделений

Когда вы выбираете два и более подразделения и отдаете им приказ двигаться или атаковать, они автоматически образуют тактическое построение. Подразделения с хорошей броней и большим количеством очков здоровья находятся в первых рядах. Стрелковые подразделения располагаются за ними. Слабые подразделения, такие как монахи или свернутые требушеты располагаются позади стрелковых подразделений. Весь отряд движется со скоростью самого медленного подразделения. Когда отряд получает приказ атаковать, он перестраивается в линию. Во время атаки построение нарушается. Например, если вы прикажете отряду, состоящему из воинов с мечами и лучников атаковать противника, лучники начнут обстреливать врага на расстоянии, а воины с мечом сблизятся с противником, чтобы схватиться в рукопашном бою.



Чтобы переместить крестьянина, воинское подразделение или корабль:

Выберите крестьянина, воинское подразделение или корабль, а затем правой кнопкой мыши укажите точку на карте.

Скорость передвижения крестьян, воинских подразделений и кораблей зависит от скорости передвижения подразделения, скорости игры (в игре нажмите на кнопку Меню, а затем выберите Настройки), и скорости самого медленного подразделения в отряде, о чем было упомянуто ранее.

Объединение в отряд

Объединение в отряд позволяет вам одновременно отдавать приказы нескольким крестьянам, воинским подразделениям или кораблям.



Чтобы выбрать несколько подразделений:

Обведите рамкой с помощью курсора мыши те подразделения, которые вы хотите включить в отряд.

—или—

Удерживайте клавишу CTRL и затем укажите левой кнопкой мыши те подразделения, которые хотите включить в отряд.



Чтобы выбрать все подразделения одного типа, которые видны на экране:

Дважды щелкните на подразделении. Например, чтобы выбрать всех застрельщиков, дважды щелкните на застрельщике.

Чтобы создать отряд:

1. Обведите рамкой с помощью курсора мыши те подразделения, которые вы хотите включить в отряд.
2. Удерживайте клавишу CTRL и нажмите клавишу с цифрой, чтобы присвоить отряду свой номер. Например, чтобы присвоить отряду номер 2, нажмите CTRL+2. Над каждым подразделением этого отряда появится цифра 2. После того как отряду будет присвоен номер, вы просто можете нажать клавишу с этой цифрой, чтобы выбрать весь отряд. Например, чтобы выбрать отряд №2, нажмите клавишу с цифрой 2.



Чтобы добавить подразделения в отряд:

Выберите одно или несколько подразделений, которые вы хотите присоединить к отряду.

Удерживайте клавишу SHIFT и нажмите клавишу с номером отряда, к которому вы хотите присоединить эти подразделения (при этом вы выберете как подразделения, уже входящие в отряд, так и подразделения, которые хотите присоединить).

Затем удерживайте клавишу CTRL и нажмите клавишу, соответствующую номеру отряда, к которому вы хотите присоединить подразделения.

Перемещение подразделений с помощью маршрутных точек

Вы можете использовать маршрутные точки, если хотите указать, какой дорогой должны идти к месту следования ваши подразделения. Любые мобильные подразделения (крестьяне, воинские подразделения, корабли и т.д.) могут перемещаться по маршрутным точкам.

Чтобы переместить подразделение, воспользовавшись маршрутными точками:

1. Выберите подразделение (или отряд).
2. Удерживайте клавишу SHIFT, а затем укажите правой кнопкой мыши все маршрутные точки на пути следования. На месте каждой точки появится специальный значок.
3. Отпустите клавишу SHIFT, а затем щелкните правой кнопкой мыши на последней маршрутной точке. Подразделение (или отряд) отправится в путь.



Перевозка подразделений по воде

Вы можете перевозить подразделения по воде, погрузив их на транспортный корабль. Вы можете построить транспортный корабль в порту. На транспортный корабль можно погрузить любое мобильное подразделение (кроме овец и кораблей). Союзники могут перевозить дружественные подразделения. Каждый транспортный корабль за один рейс может взять на борт ограниченное количество подразделений.



Чтобы посмотреть, сколько подразделений может перевезти транспорт:

Выберите транспортный корабль. В окне состояния, в нижней части экрана, вы сможете увидеть, какое количество подразделений сможет перевезти транспортный корабль (текущее/максимальное).

Чтобы погрузить подразделения на корабль:

Выберите подразделение, а затем укажите транспортный корабль, на который хотите его погрузить. Подразделение погрузится на корабль.

Чтобы разгрузить транспортный корабль:

Выберите транспортный корабль, перевозящий подразделения, нажмите кнопку Разгрузить и укажите левой кнопкой мыши место на берегу или на мелководье.

Нападение

Приказ атаковать



Чтобы отдать приказ атаковать военному подразделению, крестьянину или кораблю:

Выберите воинское подразделение, крестьянина или корабль (или отряд), а затем укажите правой кнопкой мыши вражеского крестьянина, воинское подразделение, здание или корабль, на которые вы хотите напасть.

Уведомление об атаке

Когда ваши воинские подразделения атакуют противника или наоборот подвергаются нападению, раздается звук горна. Когда враг атакует ваши здания или мирные подразделения, звучит колокол. Сигнал горна или колокола звучит один раз, когда вас впервые атакуют. После короткого промежутка времени снова раздаются звуки горна или колокола, если этот район все еще находится под атакой. Если на вас напали в другом месте, или вас атаковал другой игрок, вы получите дополнительное уведомление о нападении.

Как разместить войска или реликвии внутри здания

Вы можете размещать подразделения внутри зданий, чтобы защищать и лечить их или внезапно нападать на противника. Подразделениям внутри здания не наносится урон, если здание будет атаковано, но если зданию будет нанесен серьезный урон, или оно будет разрушено, все подразделения автоматически покинут здание. У подразделений внутри зданий автоматически восстанавливаются очки здоровья. Вы можете выбрать здание в качестве места сбора подразделений, создающихся в этом же здании. При этом если вы выведете подразделения из здания, вы не во всех случаях сможете приказать им вновь войти в это здание (см. Главу III).

Подразделения можно размещать внутри следующих зданий:

- **Ратуша** — Вместительность: 15 пеших подразделений. Можно размещать подразделения в любое время, вы можете выбрать ратушу в качестве места сбора вновь созданных крестьян.

- **Башни** — Вместительность: 5 пеших подразделений. Можно размещать подразделения в любое время.

- **Замок** — Вместительность: 20 подразделений любого типа (за исключением осадных орудий). Можно размещать подразделения в любое время. Вы можете размещать в замке уникальные подразделения, выбрав замок в качестве места сбора для вновь созданных подразделений. Подразделения в замке выздоравливают быстрее, чем в других зданиях.

- **Казармы** — Вместительность: 10 подразделений из казарм. Подразделения можно размещать только в том случае, если вы выбрали казармы в качестве места сбора для создающихся здесь же подразделений.

- **Стрельбище** — Вместительность: 10 подразделений со стрельбища. Подразделения можно размещать только в том случае, если вы выбрали стрельбище в качестве места сбора для создающихся здесь же подразделений.

- **Конюшня** — Вместительность: 10 подразделений из конюшни. Подразделения можно размещать только в том случае, если вы выбрали конюшню в качестве места сбора для создающихся здесь же подразделений.

- **Инженерная мастерская** — Вместительность: 10 осадных орудий. Подразделения можно размещать только в том случае, если вы выбрали инженерную мастерскую в качестве места сбора для создающихся здесь же подразделений.

- **Порт** – Вместительность: 10 кораблей. Корабли можно размещать только в том случае, если вы выбрали порт в качестве места сбора для создающихся здесь же кораблей.

- **Монастырь** — Вместительность: 10 монахов. В монастыре также можно хранить реликвии. Монахов можно размещать только в том случае, если вы выбрали монастырь в качестве места сбора для создающихся здесь же монахов.

Над зданием, внутри которого находятся подразделения, появляется флаг. Флаги видны вам и вашим союзникам. Игроки могут размещать подразделения внутри зданий своих союзников (и приказывать им покинуть здание в случае необходимости). Подразделения автоматически покинут здание, принадлежащее вашему союзнику, если у вас с ним изменятся дипломатические отношения.

Стрелковые подразделения и крестьяне, находящиеся внутри зданий, могут атаковать противника. Чтобы увидеть, насколько изменилась атака у здания, с расквартированными внутри подразделениями, выберите его, и взгляните на окно состояния в нижней части экрана. Число в скобках после силы атаки – это бонус подразделений, находящихся внутри здания. Замки и башни не могут вести огонь в упор по подразделениям, подошедшим вплотную к замку или башне. Чтобы снять эти ограничения, вы должны изучить бойницы (в университете). Казармы, стрельбища, конюшни, инженерные мастерские, порты и монастыри не могут атаковать противника, даже если внутри этих зданий находятся подразделения.



Чтобы разместить подразделения в здании:

Выберите подразделение (или отряд), удерживайте клавишу ALT и укажите правой кнопкой мыши на замок, ратушу или башню.

Чтобы передать реликвию на хранение:

Выберите монаха с реликвией в руках, а затем укажите на монастырь правой кнопкой мыши.

Чтобы вывести из здания все подразделения и реликвии:

Выберите здание, а затем нажмите на кнопку Покинуть здание.

Чтобы вывести из здания определенное подразделение:

Щелкните на подразделении в окне состояния в нижней части экрана.

Чтобы вывести из здания все подразделения, кроме одного:

Удерживайте клавишу CTRL, а затем щелкните на подразделении, которое останется в здании.

Чтобы вывести из здания все однотипные подразделения (например, крестьян):

Удерживайте клавишу SHIFT, а затем щелкните на одном из подразделений, которые вы хотите вывести из здания.

Чтобы вывести из здания все подразделения, не относящиеся к данному типу (и оставить внутри здания только однотипные подразделения):

Удерживайте клавиши CTRL+SHIFT, а затем щелкните на одном из подразделений, которые вы хотите оставить в здании.

Как звонить в колокол на ратуше

Если зазвонит колокол на ратуше, все ваши крестьяне бросят работу и укроются в ближайшем здании. Если в нем не хватит места для всех крестьян, оставшиеся крестьяне продолжат работать.



Чтобы позвонить в колокол на ратуше:

Выберите ратушу, а затем нажмите на кнопку Звонить в колокол. Чтобы дать отбой тревоге, снова нажмите на кнопку Звонить в колокол.

Все крестьяне, спрятавшиеся по тревоге внутри здания, покинут здание и вернуться к своей работе, когда снова зазвонит колокол, сигнализируя о том, что опасность миновала. Если это невозможно (например, если крестьянин строил здание, а оно разрушено), крестьянин вернется к месту последней работы, и будет стоять, ничего не делая.

Обращение вражеских зданий и подразделений

С помощью монахов вы можете обращать вражеские здания и подразделения и переманивать их на сторону вашей цивилизации. Например, если вы обратите вражеских крестьян, вы сможете отправить их на заготовку древесины или сбор пищи. Если вы обратите вражеские казармы, вы сможете создавать в них пехотные подразделения. Неулучшенные монахи могут обращать крестьян, корабли и воинские подразделения противника за исключением осадных орудий. Если вы изучите соответствующие технологии в монастыре, они смогут обращать большую часть вражеских зданий, все осадные орудия и даже вражеских монахов. Обращенные подразделения также учитываются при подсчете численности населения вашей цивилизации.



Чтобы обратить вражеское здание или подразделение:

Выберите монаха, а затем укажите правой кнопкой мыши на здание или подразделение, которое хотите обратить.

Монахи могут обращать вражеские подразделения, находящиеся на расстоянии, однако они должны подходить вплотную к зданиям, таранам и требушетам, чтобы обратить их. Существует вероятность, что обращение не удастся. После удачного обращения монахи должны отдохнуть и восстановиться, перед тем как проводить еще одно обращение. Монахи не могут обращать ратуши, замки, монастыри, фермы, рыболовные сети, стены, ворота, Чудеса света, а также здания и подразделения союзников.

Более подробно об улучшении возможностей монахов рассказывается в Главе VII.

Монахи не станут автоматически обращать вражеские подразделения, попавшие в их поле зрения до тех пор, пока их не атакуют. Вы должны приказывать монаху обратить подразделение. После этого монах попытается обратить подразделение, когда оно окажется в зоне его досягаемости. После обращения монах останется на месте, и будет ждать дальнейших указаний. Существует вероятность того, что монах не сможет обратить подразделение. После удачного обращения монах должен восстановить свою веру. Как проходит восстановление веры у монаха можно посмотреть в окне состояния в нижней части игрового экрана.

Вы можете обращать и использовать здания, построенные не вами, но обращенные здания и подразделения сохраняют свои характеристики (атаку, дальность стрельбы и т.д.), имевшиеся на момент обращения; их нельзя улучшать. Если монаху приказать обратить одно из подразделений, входящих в состав вражеского отряда, он попытается обратить именно это подразделение, а не весь отряд.

Лечение дружественных подразделений

Вы можете приказать монаху вылечить ваше подразделение или разместить его в здании, чтобы подразделение самостоятельно восстановило очки здоровья до максимума.



Чтобы вылечить крестьянина или воинское подразделение:

Выберите монаха, а затем укажите правой кнопкой мыши на дружественное подразделение, которое вы хотите вылечить.

Монахи могут восстанавливать очки здоровья раненым крестьянам и воинским подразделениям, принадлежащим к своей или дружественной цивилизации. Монахи, находящиеся рядом с ранеными подразделениями автоматически начинают лечить их. Несколько монахов лечат быстрее, чем один монах. После лечения монахам не нужно восстанавливаться как после обращения. Монахи не могут лечить корабли, здания и осадные подразделения, но их могут чинить крестьяне (смотри Главу III). Вы также можете лечить подразделения, размещая их внутри зданий. О размещении подразделений в зданиях подробно рассказано в этой же главе в разделе «Размещение подразделений и реликвий внутри зданий». Если монах входит в состав отряда, он автоматически будет лечить подразделения из своего отряда, если отряд бездействует.

Приказы патрулировать, охранять объект и следовать

Вы можете приказать воинским подразделениям патрулировать район, охранять здание или подразделение или следовать за дружеским или вражеским подразделением. То, как ваши подразделения будут реагировать на подразделения противника, зависит от боевой тактики, выбранной для этого подразделения.

Патрулирование

Подразделения будут патрулировать район, который вы укажете. Ваши патрули будут атаковать все вражеские подразделения, которые увидят, но не будут удаляться от указанного района и после боя с неприятелем сразу вернуться на маршрут патрулирования.



Чтобы приказать подразделению патрулировать:

Включите Дополнительные команды, нажав на соответствующую кнопку в нижнем правом углу экрана. Затем выберите подразделение, нажмите на кнопку Патрулировать и укажите точку на карте с помощью левой кнопки мыши. Подразделение начнет патрулирование по маршруту между его текущим местоположением и указанной вами точкой.

Чтобы проложить сложный маршрут для патрулирования:

Выберите подразделение, нажмите на кнопку Патрулировать, а затем удерживайте клавишу SHIFT и укажите левой кнопкой мыши все маршрутные точки. Отпустите клавишу SHIFT, чтобы указать последнюю маршрутную точку. Если при этом вы укажете на само патрульное подразделение, оно будет ходить по кругу, если вы укажете точку на земле, подразделение будет ходить туда и обратно вдоль всего маршрута. Более подробно о маршрутных точках можно прочитать в этой же главе в разделе «Перемещение подразделений с помощью маршрутных точек».

Охрана

Подразделения, охраняющие здание или другое подразделение, всегда располагаются таким образом, чтобы видеть охраняемый объект. Охрана атакует любое подразделение противника, попадающее в поле зрения охраняемого здания или подразделения. Однако охрана не может отходить далеко от охраняемого объекта, чтобы не терять его из вида.



Чтобы приказать подразделению охранять:

Включите **Дополнительные команды**, нажав на соответствующую кнопку в нижнем правом углу экрана. Затем выберите подразделение, нажмите на кнопку **Охранять** и укажите здание или подразделение, которое нужно охранять.

Следование

Получив этот приказ, подразделение будет следовать за дружеским или вражеским подразделением, держась от него на максимально возможном расстоянии, чтобы не терять его из вида. Например, вы можете приказать разведчику следовать за вражеским пехотинцем, и так как у разведчика обзор лучше, чем у пехотинца, он сможет остаться незамеченным.



Чтобы приказать подразделению следовать за другим подразделением:

Включите **Дополнительные команды**, нажав на соответствующую кнопку в нижнем правом углу экрана. Затем выберите подразделение, нажмите на кнопку **Следовать** и укажите подразделение, за которым нужно следовать.



Боевые тактики

Вы можете указать, что будет делать ваше подразделение при виде противника.

Чтобы указать боевую тактику, включите **Дополнительные команды**, нажав на соответствующую кнопку в нижнем правом углу экрана.

- **Агрессивная тактика** — Практически все вновь созданные подразделения придерживаются этой тактики по умолчанию. Они атакуют все вражеские здания и подразделения, которые видят и не отступают до тех пор, пока противник не будет уничтожен. Подразделения с выбранной агрессивной тактикой преследуют врага на любое расстояние.

- **Оборонительная тактика** — Подразделения будут атаковать противника, которого заметят, но при этом будут преследовать его только на короткое расстояние. Если враг отступает, подразделение с выбранной оборонительной тактикой, вернется на прежнее место или продолжит выполнять свое задание. Если такое подразделение будет атаковано вражеским стрелковым подразделением, находящимся вне зоны видимости, оно останется на месте под обстрелом. Подразделения с оборонительной тактикой также не реагируют на атаки врага во время следования к месту назначения.

- **Тактика удержания позиции** — Подразделения будут атаковать противника, но при этом не сдвинутся с места, даже если их атакуют. Если они во время патрулирования заметят врага, они не будут его атаковать. Если они охраняют объект, и на него напал противник, они вступят в бой только в том случае, если для этого им не нужно будет двигаться с места.

- **Тактика ненападения (пассивная)** — Подразделения не двигаются с места и не атакуют противника, даже если подверглись атаке.



Чтобы установить боевую тактику:

Выберите подразделение, а затем нажмите на одну из следующих кнопок: **Агрессивная**, **Оборонительная**, **Держать позицию** или **Пассивная**.

Построения

Обычно, если вы выбираете отряд и приказываете ему сменить позицию, подразделения автоматически выстраиваются в колонну или в линию, в зависимости от расстояния, которое им предстоит преодолеть. Когда вы приказываете отряду атаковать, подразделения разворачиваются в линию. Во время атаки построение нарушается. Например, если вы прикажете отряду, состоящему из лучников и воинов с мечами атаковать противника, лучники останутся на месте и откроют огонь, а воины с мечами приблизятся к врагам и вступят в рукопашный бой. Если вы хотите, вы можете выбрать для своего отряда фиксированное построение.



Создание построений



Чтобы создать фиксированное построение:

Нажмите на кнопку **Дополнительные команды**, расположенную в правом нижнем углу экрана, выберите два или более подразделения и затем выберите тип построения.

После того так вы создадите фиксированное построение, подразделения будут передвигаться, сохраняя выбранное построение, до тех пор, пока вы не расформируете отряд или не выберете другое построение. Подразделения с большим количеством очков здоровья и хорошей броней располагаются в первых рядах, стрелки держатся за ними. Слабые подразделения идут вслед за стрелками. Весь отряд передвигается со скоростью самого медленного подразделения.

Построения и боевые тактики

При фиксированном построении, поведение отряда зависит от выбранной боевой тактики. Если в отряд входят и стрелковые подразделения и воины ближнего боя, главной задачей последних является защита стрелков.

- **Агрессивная** — Когда отряд приходит на место назначения, все подразделения атакуют противника.

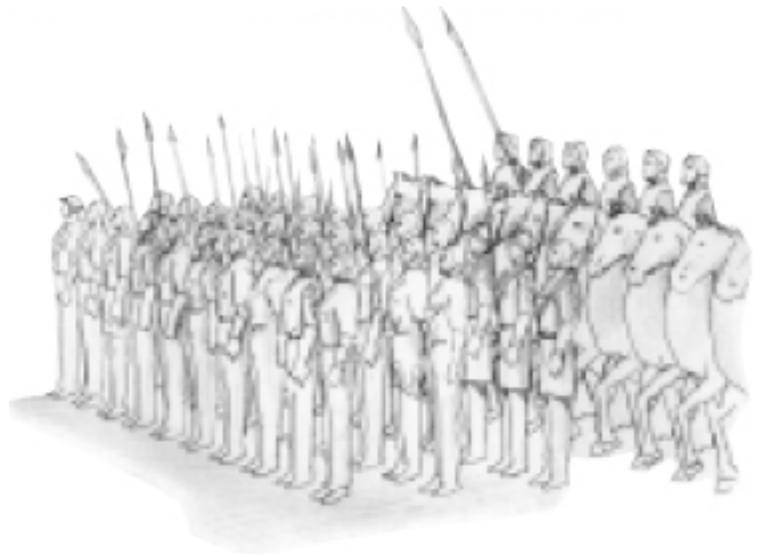
- **Оборонительная** — В отряде, состоящем из лучников и пехотинцев, пехота не будет атаковать противника, если враг не подойдет слишком близко, и будет возвращаться в строй, чтобы защищать лучников. Если в отряде нет лучников, все подразделения отряда будут атаковать противника.

- **Держать позицию или Пассивная** — Пехотные подразделения не будут свои позиции.

Типы построений

Существуют следующие виды фиксированных построений:

- **Шеренга** — Подразделения располагаются вплотную, плечом к плечу, отряд растягивается в ширину. Если отряд атакуют, шеренга разворачивается в сторону противника. Если отряд находится на отдыхе или перемещается в мирной обстановке, подразделения строятся в шеренгу, поворачиваясь лицом в направлении движения. Эта тактика отлично работает, если отряд состоит из стрелков и пехотинцев — более слабые стрелки прячутся за спинами пехотинцев.



- **Каре** — Подразделения строятся в квадрат. Слабые подразделения находятся в центре. Это построение используется для защиты монахов или осадных орудий, которые располагаются в центре каре, а мечники или кавалеристы охраняют их со всех сторон от нападения противника.

- **В шахматном порядке** — Построение напоминает шеренгу, но подразделения располагаются на расстоянии друг от друга, чтобы уменьшить потери от обстрела осадных орудий, которые могут атаковать скопления живой силы.

- **Фланговое** — Подразделения образуют два отряда, которые держатся на небольшом расстоянии друг от друга и во время атаки стараются окружить противника.

Глава 5

Дипломатия и торговля

Выбор друзей и врагов

Вы можете изменять дипломатические отношения к другим игрокам. Если вы измените отношение к игроку, это не означает, что он изменит свое отношение к вам. Например, вы сделали игрока вашим союзником, но он не изменил свое отношение к вам и остался врагом. В этом случае его подразделения будут атаковать вас, а ваши не будут нападать на его подразделения. А если вы измените отношение к игроку под управлением компьютера, и сделаете его врагом, он, в большинстве случаев, сделает тоже самое.

Игроки могут изменять дипломатические отношения друг к другу во время игры, если это разрешено.

Чтобы изменить ваше отношение к другим игрокам:

1. Нажмите на кнопку Дипломатия в правом верхнем углу экрана.
2. Выберите ваше отношение к этому игроку:

- **Союзники** — Ваши подразделения будут защищать подразделения и здания союзников как ваши собственные. Вы не можете атаковать подразделения и здания союзников.

- **Нейтралитет** — Ваши подразделения будут атаковать здания и подразделения этого игрока только в том случае, если вы им прикажете. Если на вас напал нейтральный игрок, ваши подразделения будут защищаться.

- **Противники** — Все ваши подразделения, за исключением разведчиков и монахов, будут атаковать вражеские здания и подразделения, попадающие в их поле зрения.

Щара в команде

Играя в одной команде, вы и ваши союзники могут объединить свои усилия, чтобы добиться победы. Если один из членов команды выполняет условия победы, побеждает вся команда. Во время игры в команде у вас есть ряд преимуществ. Союзники могут размещать подразделения в зданиях, принадлежащих другому союзнику, открывать и закрывать ворота для дружественных подразделений, подавать сигналы и видеть всю территорию, разведанную союзниками (после изучения картографии на рынке). Кроме этого, каждая цивилизация дает бонус для команды. Если один из членов команды переходит в следующую эпоху, другие игроки получают об этом сообщение.



Выбор союзников

Вы можете выбрать союзников до начала игры или уже во время игры. Если вы выбрали союзников до начала игры, игра автоматически установит дипломатические отношения, настроит интерфейс чата, чтобы вы могли отправлять сообщения союзниками, и позволит вам с начала игры видеть расположение ратушей союзников.



Чтобы выбрать союзников до начала игры:
Нажмите на кнопку **Команды**, чтобы выбрать такой же номер, как и у ваших союзников.

Игра автоматически настроит дипломатические отношения, сделав вас союзниками, и выберет Победу союзников. Если вы не хотите, чтобы во время игры игроки переходили из одной команды в другую, в игровых настройках выберите опцию Фиксированные команды. Если будет включена эта опция, только союзники смогут выплачивать друг другу дань ресурсами.

Чтобы выбрать союзников после начала игры:

1. Нажмите на кнопку **Дипломатия** в правом верхнем углу экрана.
2. Нажмите на кнопку **Союзники** и сделайте союзниками все цивилизации, которые будут в вашей команде. Другие члены команды должны сделать то же самое.
3. Нажмите **Победа союзников**. Это должны сделать все игроки, которые хотят играть с возможностью победы союзников.

Сигналы союзникам

В коллективной игре вы и ваши союзники можете подавать друг другу сигналы, чтобы указать расположение различных ресурсов или сообщить, в какой точке карты требуется помощь.



Чтобы подать сигнал союзникам:
Нажмите на кнопку **Подать сигнал союзникам**, а затем укажите точку на карте или мини-карте.

Ваши союзники увидят на мини-карте мигающий значок в виде буквы Х и услышат звуковой сигнал.

Как выплатить дань другому игроку

Если вы построили рынок, вы в любое время можете выплатить дань другому игроку из ваших запасов пищи, древесины, камня или золота. Это отличный способ склонить другого игрока на вашу сторону; помочь союзнику, передав ему ресурсы, которых ему не хватает для строительства Чуда света или перехода в следующую эпоху; или попытаться отсрочить неизбежное нападение.

За передачу ресурсов другому игроку взимается налог в размере 30%. Например, если вы отправили другому игроку дань в размере 100 золота, из ваших запасов будет вычтено 130 золота (100 получит адресат, а еще 30 пропадет). Вы можете снизить налог, изучив чеканку монеты и банковское дело (на рынке).



Чтобы выплатить дань другому игроку:

1. Нажмите на кнопку **Дипломатия** в правом верхнем углу экрана.
2. Нажмите на одну из кнопок: **Древесина**, **Пища**, **Золото**, или **Камень** рядом с именем того игрока, которому вы хотите передать ресурсы. Каждый раз, когда вы будете нажимать на одну из этих кнопок, 100 единиц ресурсов будет вычитаться из ваших запасов. Ресурсы, оставшиеся в вашем распоряжении после выплаты дани, будут указаны над столбцом. Если вы нажмете на кнопку, а у вас меньше 100 единиц этого ресурса, вы передадите другому игроку все ваши ресурсы данного типа за вычетом налога. Чтобы отменить выплату дани нажмите на кнопку **Отменить дань**.
3. Чтобы отправить ресурсы другому игроку, нажмите на кнопку **Да**.

Торговля

В игре есть два вида торговли – вы можете покупать и продавать ресурсы на рынке или устанавливать торговые отношения с другими игроками.

Покупка и продажа ресурсов

Торговля товарами позволяет вам покупать и продавать древесину, пищу и камень. Если вам что-то нужно, вы обращаетесь на рынок. Например, если у вас много камня, но не хватает золота, чтобы перейти в Эпоху империй, вы можете продать часть камня и пополнить запасы золота. Или, наоборот, у вас много золота, но вам не хватает древесины, чтобы построить могущественный флот, в этом случае вы можете потратить часть золота и закупить древесину.

Вы покупаете и продаете по 100 единиц товара по цене, установленной на данный момент. Цена на ресурсы может меняться в зависимости от того, ресурсы какого типа продают или покупают другие игроки. Например, древесина будет стоить недорого, если ее все продают, и дорого, если ее не хватает на рынке. Цена меняется после каждой совершенной сделки. Вы можете снизить налог на продажу и покупку товара, если изучите гильдии (на рынке).

Чтобы продать или купить ресурсы за золото:

1. Постройте рынок.
2. Выберите рынок.

На кнопках в левом нижнем углу экрана будет написана текущая цена товара. Например, если на кнопке **Продать древесину** стоит цифра 70, вы сможете продать 100 древесины за 70 золота. Цена на кнопке указана за вычетом налога на торговлю.

3. Нажмите на кнопку, соответствующую товару, который вы хотите купить или продать. Древесина, пища, золото или камень будут автоматически прибавлены к вашим ресурсам или вычтены из ваших запасов.

Торговые пути

Вы можете установить торговые отношения с другими игроками, чтобы получать золото. Вы можете торговать по суше, отправляя торговые телеги на рынки и по воде, отправляя торговые лодки в порты других игроков. Вы можете торговать с любым игроком, независимо от ваших дипломатических отношений, но учтите, что если вы торгуете с врагом, на ваши торговые подразделения могут напасть. Чем длиннее торговый путь, тем больше золота вы будете получать за один рейс. При торговле с другими игроками от вас требуется только проложить торговый путь. Никакие ресурсы из ваших запасов не вычитаются.

Вы можете указывать место сбора для торговых подразделений: если в качестве места сбора для ваших подразделений, строящихся в порту или на рынке, вы укажете рынок или порт другого игрока, подразделения сразу же отправятся в путь и начнут торговлю. Более подробно о местах сбора рассказано в Главе III.

Если торговое подразделение подверглось нападению, оно попытается спастись бегством, а затем снова продолжить путь. Если порт или рынок, с которым торговало это подразделение, будет разрушен, оно вернется в порт или на рынок, где получало товар, и будет ждать дальнейших приказов. Торговые подразделения не могут привозить золото на рынки или в порты союзников, они привозят золото только той цивилизации, к которой они принадлежат.

Количество золота, с которым торговое подразделение возвращается обратно, можно посмотреть в окне состояния в нижней части экрана, если выбрать это подразделение.

Чтобы открыть торговый путь:

1. Постройте торговую телегу на рынке или торговую лодку в порту.
2. Выберите торговую телегу или торговую лодку и правой кнопкой мыши укажите порт или рынок, с которым хотите торговать.

Торговая телега или торговая лодка отправится в путь с товарами к порту или рынку, принадлежащему другому игроку, получит за них золото и вернется обратно, чтобы сдать вырученное золото. После этого оно снова отправится в дорогу, и будет совершать путешествия по этому маршруту до тех пор, пока не получит другой приказ или не будет обращено или уничтожено врагом.

Глава 6

Здания

Какие типы воинских подразделений вы можете создавать, и какие технологии изучать, зависит от того, какие здания построила ваша цивилизация. Например, вам понадобятся казармы для создания и улучшения пехоты и кузница, чтобы повысить силу атаки пехоты и усилить броню. Экономические здания, такие как ратуша или мельница, помогают развиваться экономически и поддерживают вашу цивилизацию. Например, в мельницу можно сдавать пищу на хранение, и в мельнице можно изучить технологии, позволяющие повысить производительность ферм.

Вы можете увеличить дальность обзора ваших зданий, изучив дозор и патруль (в ратуше) и прочность, изучив кладку и архитектуру (в университете). В башнях и некоторых других зданиях также можно изучить технологии, позволяющие улучшать эти здания.

Более подробно о строительстве зданий рассказывается в Главе III. Более подробно о технологиях и улучшениях рассказывается в Главе VIII.

Экономические здания

Экономические здания поддерживают вашу цивилизацию и помогают развивать экономику.

Ратуша

Ратуша – сердце вашей цивилизации. Она позволяет вам делать следующее (более подробно см. в Главах III and IV):

- Создавать новых крестьян.
- Хранить ресурсы (древесину, пищу, камень и золото).
- Переходить в следующую эпоху.
- Изучать технологии, которые улучшают здания и крестьян.
- Звонить в колокол и оповещать крестьян о нападении неприятеля, чтобы они могли укрыться на время сражения внутри ратуши.



Каждая ратуша поддерживает пять подразделений, и в ней могут укрыться 15 крестьян или воинов. Ратуша, внутри которой находятся подразделения, может обстреливать противника. После перехода в Эпоху замков вы сможете строить дополнительные ратуши рядом с отдаленными источниками ресурсов. Монахи не могут обращаться ратуши.

Вы можете повысить урон, наносимый ратушами, и их дальность стрельбы, если изучите оперение стрел, утяжеленные стрелы и наручи (в кузнице); увеличить обзор, изучив дозор и патруль (в ратуше); повысить точность стрельбы и увеличить броню и прочность, изучив кладку, архитектуру и баллистику (в университете).

В любом городе должен быть административный центр, в котором сосредоточена государственная власть. В Темные века таким центром был дом местного правителя. Позднее эту роль мог играть магистрат или владение лорда. В ратуше часто хранились различные припасы, главным образом продовольственные. Уничтожение ратуши означало разрушение аппарата управления города. Если ее нельзя было восстановить, город или деревня могли просто прекратить свое существование.



Дом

Дома поддерживают население вашей цивилизации. Чем больше у вас домов, тем выше может быть численность населения.

Каждый дом поддерживает пять подразделений. Для того чтобы вы могли создавать новых крестьян и воинов, строить новые корабли и торговые телеги, у вас должно быть достаточно домов.

Индикатор населения (в верхней части экрана) показывает текущую/максимальную численность населения цивилизации. Если вам не хватает домов для создания новых подразделений, он начнет мигать. Более подробно о населении рассказывается в Главе III.

В средние века в Европе крестьяне часто держали домашний скот в подвалах своих домов или даже в одной из специально отгороженных комнат. Кушцы и ремесленники использовали подвал и первый этаж в качестве склада или мастерской, а сами жили на верхних этажах. Лорды жили в просторных поместьях с отдельно стоящей кухней, чтобы снизить риск возникновения пожара. Еще до того, как придумали замки, поместья лордов в Темные века всегда были неплохо защищены.





Мельница

На мельнице хранится пища, и изучаются технологии, которые повышают производительность ферм. Стройте мельницы рядом с источниками пищи, чтобы крестьяне быстрее собирали пищу. Для того чтобы построить ферму или рынок, сначала вы должны будете построить мельницу.

Одним из самых первых промышленных предприятий в Средние века стала мельница. Изобретенная в глубокой древности, эта технология помогала значительно ускорить процесс перемалывания в муку пшеницы и других злаков. Чтобы привести в движение жернова использовались сила ветра, воды или домашний скот. Зерно перемалывалось в муку, а мельник получал определенный процент за свою работу. Часто мельницы принадлежали местным лордам или монастырям. Прибыль, приносимая мельницей, могла стать причиной ссор и раздоров, за право молоть зерно для общины приходилось платить и всячески это право отстаивать. Мельники быстро богатели, они становились частью нового зарождающегося класса купцов и ремесленников, приобретающего огромное значение в Средние века.



Ферма

Фермы – это восстанавливаемый источник пищи. Крестьяне строят фермы, а затем собирают с них урожай. С каждой фермы можно собрать ограниченное количество пищи, прежде чем она истощится, и ее нужно будет восстанавливать. Чтобы восстановить ферму, выберите крестьянина и укажите правой кнопкой мыши на истощенную ферму. Каждую ферму может одновременно обрабатывать только один крестьянин.

Перед тем, как строить фермы, вы должны построить мельницу. Монахи не могут обрабатывать фермы. Ваши крестьяне могут обрабатывать заброшенные фермы противника. Можно повысить производительность ферм, изучив хомут, тяжелый плуг и севооборот (на мельнице).

Сельское хозяйство продолжало успешно развиваться и в Средние века. В Северной Европе в древности большая часть плодородных земель была скрыта ледниковыми отложениями или покрыта непроходимыми лесами. В Средние века эти земли были превращены в обрабатываемые земельные наделы. К важнейшим изобретениям, давшим толчок развитию сельского хозяйства, можно отнести усовершенствованную конную упряжь, тяжелый плуг и севооборот. Лошади перестали бояться сбруи, увеличилась тяговая сила. С помощью тяжелого плуга появилась возможность распахать плотную землю. Фермы в Европе в основном были общественными, каждая семья обрабатывала небольшой участок поля. Часть урожая поступала местному землевладельцу в качестве платы за предоставленную землю.



Рудник

Рудник используется для хранения камня и золота и изучения технологий, связанных с их добычей. Стройте рудники рядом с месторождениями камня и золота, чтобы быстрее добывать эти ресурсы.

В Средние века активно шла добыча различных полезных ископаемых, особенно железа, соли, меди, олова, угля, золота и серебра. Изобретение пороха резко повысило спрос на селитру и серу. К 500 году нашей эры месторождения на поверхности

земли стали редкостью, и началась добыча полезных ископаемых под землей. Желание повысить безопасность и производительность труда привело к изобретению многих технологических новинок. Рельсы, по которым толкали вагонетки, стали прообразом железных дорог. Потребность в более мощных насосов, необходимых чтобы откачивать воду из шахт и подавать в них воздух, привела к изобретению паровых двигателей.



Лесопилка

Лесопилка используется для хранения древесины и изучения технологий, связанных с лесозаготовками. Стройте лесопилки рядом с лесами, чтобы быстрее добывать древесину.

Огромные леса в Европе в Средние века были важнейшим источником природных ресурсов – они обеспечивали людей древесиной для строительства зданий и топливом для очагов. Деревья рубились и распиливались на доски на лесопилках. Работать на первых лесопилках было очень

тяжело. Ствол дерева укладывался на яму, и два человека, один снизу, один сверху длинной двуручной пилой распиливали его на доски. В Средние века начали применяться более передовые технологии – для того, чтобы привести пилу в движение и повысить производительность труда использовалась энергия воды или тягловые домашние животные.



Порт

Порт используется для строительства кораблей, изучения военно-морских технологий и торговли с другими цивилизациями. В порту также хранится пища (рыба), которую добывают рыболовецкие суда. Подразделения, строящиеся в порту, можно размесить внутри порта, если выбрать порт в качестве места сбора для этих подразделений. Их нельзя будет снова разместить внутри, если вы выведете их из здания. Более подробно о кораблях рассказывается в главе VII.

Возникновение купеческих судов с глубокой осадкой привело к необходимости строительства портов, где корабли можно было бы пришвартовать и разгрузить, так как для того чтобы вытащить такой корабль на берег для разгрузки, приходилось затрачивать очень много сил. Одновременно с портами началось и строительство верфей, где проектировали, строили и спускали на воду новые корабли.



Рыболовные сети

Рыболовная сеть – это тоже возобновляемый источник пищи. Сети можно ставить, начиная с Феодалной эпохи после того, как вы построите рыболовецкое судно. Рыболовецкое судно может поставить сети в воде и потом выбирать из них рыбу. Только одно рыболовецкое судно одновременно может обслуживать поставленные сети. Из сетей можно выбрать ограниченное количество рыбы, со временем они приходят

в негодность и их нужно восстанавливать. Если сети становятся непригодными, рыболовецкое судно подплывает к ним и стоит, ожидая вашего приказа. Чтобы восстановить сети выберите рыболовецкое судно и затем укажите правой кнопкой мыши на сети, пришедшие в непригодность.

Сушеная и соленая рыба очень ценилась в Средние века, так она была источником протеина, который можно было долго хранить и перевозить. Особенно ценилась треска, выловленная в Исландии и в Норвегии. Развитие рыболовства привело к изобретению рыболовных сетей, с помощью которых можно было ловить рыбу, мигрирующую по рекам, или кормящуюся недалеко от берега.



Рынок

Рынок дает вам возможность торговать по суше с другими игроками, покупать и продавать ресурсы и выплачивать дань другим игрокам. В нем также можно изучать технологии, улучшающие взаимодействие с союзниками и снижающие налоги на торговлю и выплату дани. Для того чтобы построить рынок, сначала вы должны построить мельницу. Более подробно о рынке рассказывается в Главе V.

На смену Темным векам пришла эпоха с лучшими экономическими условиями, значительно возрос товарообмен, развивалась торговля. В каждом городе была выделено место, где крестьяне и ремесленники могли торговать своими товарами. Один или даже более дней на каждой неделе объявлялись рыночными днями и становились своеобразными праздниками для людей, уставших от тяжелой работы. Рынок также был местом, где обсуждались новые идеи, распространялись новости, здесь можно было послушать бардов, музыкантов и посмотреть на выступление акробатов.



Кузница

В кузнице вы можете увеличить силу атаки и улучшить броню пехоты, кавалерии, лучников и башен. Перед тем как строить

инженерную мастерскую, сначала вы должны построить кузницу.

Варварские племена Европы были знакомы с технологией обработки железа еще до падения Римской империи и пользовались ей и в Темные века. Железо обрабатывалось в кузницах и превращалось в оружие, доспехи, щиты и различные инструменты. Особенно высоко ценились кузнецы, умевшие изготавливать высококачественное оружие и доспехи. Кузнецы, бронники и оружейники относились к зарождающемуся среднему классу.



Монастырь

Монастырь позволяет создавать монахов и изучать технологии, улучшающие их умения лечить и обращать врагов в свою веру. Реликвии, хранящиеся в монастыре, приносят доход в виде поступления золота в вашу казну (см. Главу IV). Захватить все реликвии – это один из способов одержать победу (см. Главу II). Монахов можно размещать в монастыре, если вы выберете его в качестве места сбора монахов, которые здесь производятся. Если вы выведете монахов из монастыря, вы не сможете снова разместить их внутри его.

Монастыри были замкнутыми религиозными сообществами, куда стекались священники, утенные и верующие, чтобы отречься от мирской жизни и посвятить себя молитвам, учебе и служению богу. Жизнь в монастырях приветствовалась в нескольких религиозных течениях, в том числе в Христианстве и Буддизме. Жителей монастырей называли монахами. В Темные века в некоторых областях Европы монастыри остались единственными хранителями знаний. Например, большое количество знаний удалось сохранить ирландским монахам, которые они стали распространять в Европе по окончании Темных веков. Монастыри росли и богатели за счет сборов и пожертвований земельных наделов. Они превратились в местные образовательные центры, из стен монастыря вышло немало образованных людей, способных выполнять административную работу. В монастыре людям могли оказать медицинскую помощь и накормить в голодные времена.



Университет

В университете можно изучать технологии, улучшающие здания, башни, стены и стрелковое оружие.

В Темные века в большей части территории Европы образовательная система была полностью унижтожена. Малочисленные священники и монахи в отдаленных монастырях передавали друг другу умение читать и писать и переписывали древние манускрипты, чтобы сохранить знания. Карл Великий попытался изменить существующее положение вещей и основал школу, чтобы воспитывать людей, которые помогали бы ему управлять империей. Но школа просуществовала недолго, после смерти Карла новая волна варварства с севера и востока снова захлестнула Европу. Первыми центрами высшего образования стали города, представляющие собой крупные религиозные центры — Кембридж, Оксфорд, Падуа и Париж. Будущие священники и иерархи церкви изучали латынь, христианскую философию и библию. Медицина, естественные науки и математика были включены в учебную программу гораздо позже. Выпускники первых университетов занимали высокие посты в церкви и служили поколениям европейских монархов в качестве советников и администраторов.



Чудо света

Построенное Чудо света свидетельствует о превосходстве вашей цивилизации. На строительство уходит большое количество времени и ресурсов. В большинстве игр, если вы постройте Чудо света, и оно простоит определенный отрезок времени, вы одержите победу.

Одной из отличительных культурных особенностей великих цивилизаций Средних веков была архитектура. Здания, построенные в Японии, Скандинавии, Британии, Византии и Аравии сильно отличались друг от друга и во время их строительства применялись различные технологии. Часто грандиозные здания становились настоящими памятниками великим цивилизациям, которые их построили, пусть даже эти цивилизации просуществовали очень короткий период времени. Примерами монументального средневекового зодчества стали собор Нотр-Дам в Шартре, дворец Карла Великого и Софийский собор в Константинополе.

Военные здания

Военные здания предназначены для создания и улучшения подразделений.



Казармы

Казармы используются для создания и улучшения пехоты. В казармах можно размещать пехотные подразделения, если вы выбрали казармы в качестве места сбора для создающихся здесь же подразделений. Если вы выведете подразделения из казарм, вы не сможете снова разместить их внутри здания. Вы должны будете сначала построить казармы, чтобы получить возможность построить стрельбище и конюшни.

В казармах изготавливалось и хранилось оружие, и обучались солдаты. В период позднего средневековья казармы стали частью замка. В казармах жили профессиональные военные, готовые в любую минуту встать на защиту замка или навести порядок в его окрестностях.



Конюшни

Конюшня используется для создания и улучшения кавалерии. В конюшне можно размещать кавалерию, если вы выбрали конюшню в качестве места сбора для создающихся здесь подразделений. Если вы

выведете подразделения из конюшни, вы не сможете снова разместить их внутри здания. Перед тем как строить конюшни, вы должны построить казармы.

В средние века значительно возросла роль кавалерии в армии, что в свою очередь повысило спрос на лошадей, которых выращивали и обучали в конюшнях. Выводились новые, специализированные породы лошадей, одни прекрасно подходили для долгих путешествий на большие расстояния, другие для стремительных молниеносных набегов, третьи — для перевозки тяжелых грузов. Разведчикам и легкой кавалерии нужны были быстрые и выносливые лошади. Для конных рыцарей нужны были очень сильные лошади, способные нести на себе человека, закованного в тяжелые металлические доспехи. Воины учились в конюшнях управлять лошадьми и овладевали приемами конного боя на копьях, пиках, мечах, булавах и молотах. В других частях света в качестве верховых животных использовались верблюды и слоны.



Стрельбище

Стрельбище используется для создания лучников. Внутри здания на стрельбище можно размещать стрелковые подразделения, если вы выбрали казармы в качестве места сбора для создающихся здесь подразделений. Если вы выведете подразделения из стрельбища, вы не сможете снова разместить их внутри здания. Перед тем как строить стрельбище вы должны построить казармы.

Первое стрелковое оружие - лук, появилось в древние времена и широко использовалось в средние века по всему миру. Одним из исключений долгое время оставалась Северная Европа, так как густые леса сводили на нет все преимущества лутников. Здесь большей популярностью пользовались метательные топоры, ножи и копья. По мере вырубки лесов луки появились и здесь. Обугнение стрельбе из лука происходило на стрельбище. Огромной популярностью стрельба из лука пользовалась в средневековой Англии. Практически в каждом английском городе было свое стрельбище, и каждую неделю проводились состязания, чтобы определить самого меткого стрелка из лука. В связи с этим англичане в любое время могли с легкостью набрать несколько тысяч опытных лутников и отправить их воевать во Францию. После появления арбалетов и первых образцов огнестрельного оружия стрельбища пришлось немного усовершенствовать, чтобы приспособить его к новым видам вооружения.



Замок

Замок стоит недешево, и на его строительство уходит немало времени, но это самое мощное оборонительное сооружение в игре. В замках вы можете создавать и улучшать уникальные подразделения вашей цивилизации и строить мощное осадное орудие – требушет. В замке также можно изучить несколько важных военных технологий.

Замок поддерживает двадцать подразделений и в нем можно размещать до 20 крестьян или воинских подразделений за исключением осадных орудий. Подразделения можно разместить в замке в любое время. Вы можете размещать в замке уникальные подразделения, создающиеся здесь же, если выберете замок в качестве места сбора для этих подразделений. В замке раненные подразделения выздоравливают значительно быстрее, чем в других зданиях.

Первые замки появились в Европе в девятом веке, это были видоизмененные и укрепленные дома местных правителей. С тактической точки зрения замки были предназначены для защиты, но со стратегической точки зрения они были наступательными сооружениями. Так как их было трудно взять штурмом при грамотной обороне, они являлись отличной базой для мобильных отрядов, которые могли из замков контролировать все окрестности и расширять сферу политического влияния. Замок принадлежал лорду, который сам возглавлял отряд вооруженных воинов. В связи со слабой централизованной властью и необходимостью обороняться от постоянных набегов варваров с севера и востока, в десятом и одиннадцатом веках в Европе было построено большое количество замков. В дальнейшем европейские короли потратили немало сил и времени, чтобы восстановить власть над землями, захваченными местными лордами. И только появление передвижных артиллерийских орудий в пятнадцатом веке положило конец господству замков.



Инженерная мастерская

Инженерная мастерская предназначена для строительства осадных орудий. Осадные орудия можно размещать внутри инженерной мастерской, если выбрать ее в качестве места сбора для построенных здесь орудий. Вы не сможете снова разместить осадные орудия в мастерской, если выведете их из здания. Перед тем как строить инженерную мастерскую, вы должны построить кузницу.

Строительство замков и городских стен обусловило

необходимость создания осадных орудий, способных пробивать бреши в укреплениях, чтобы войска могли нагнать штурм. Без применения артиллерии многие замки можно было заставить сдаться только после долгой и дорогостоящей осады, если у защитников заканчивалась вода или продовольствие. Осада не могла длиться вечно, нужно было учитывать смену времен года, постоянные расходы на закупку продовольствия для армии, эпидемии болезней, распространяющихся в лагере и погоду. А с помощью таранов, требушетов и других осадных орудий можно было быстро проломить стены и снять вопрос о победителе. Осадные орудия строились в инженерной мастерской.



Ворота

Вы можете строить ворота в уже существующих стенах и можете отпирать и запирайте ворота. Вы можете запереть ворота при атаке противника, чтобы они случайно не открылись при приближении к ним дружеского подразделения, и враг не проник в город. Если ворота не заперты, они автоматически открываются и закрываются, чтобы пропускать ваши подразделения и войска ваших союзников.

Чтобы запереть или отпереть ворота:

Выберите ворота, а затем нажмите на кнопку **Запереть ворота** или **Отпереть ворота** в нижнем левом углу экрана.

Ворота строились в стенах, чтобы обеспечить доступ внутрь замков и укреплений. Так как ворота были наиболее уязвимым участком обороны, предпринимались дополнительные меры для их защиты. К наиболее распространенному типу ворот относилась опускающаяся решетка, которая поднималась и опускалась с помощью специальной лебедки. Решетка входила в специальные пазы в камне и блокировала проход своим весом. За решеткой следовал узкий и длинный проход, открытый сверху. Атакующие, которым удавалось прорваться за решетку, становились легкими мишенями для стрелков, обстреливающих их сверху.



Ограда

Ограда — это дешевая деревянная стена, которую можно быстро построить. Вы можете построить ограду на поле боя в качестве временного заслона, чтобы замедлить атаку противника и узнать о его приближении.

В темные века варварские племена, которых вынудило сняться с насиженных мест еще одно нашествие с востока, кочевали по Европе и искали подходящую для жилья землю. Вооруженные банды раскали по округе, высматривая, где можно пожить. В эти трудные времена принимались дополнительные меры предосторожности. Деревни огораживались деревянными загонами. И хотя каменные стены были прочнее, деревья повсюду росли в изобилии, их было проще обрабатывать, и ограду можно было возвести практически моментально по сравнению с каменной стеной. На ночь жители деревень прятали все свое имущество и инструменты за оградой.



Каменная стена

Каменная стена прочнее и дороже ограды. Она может остановить врагов и дать вам шанс отбить атаку. Каменную стену можно улучшить в университете до крепостной стены.

Крупные, развитые цивилизации всегда предпочитали строить каменные стены, если это было возможно. Каменная стена отлично защищала от нападения, чтобы ее проломить требовалось затратить немало усилий. Чтобы захватить замок или город, обнесенные каменной стеной, нужно было или готовиться к длительной осаде, или строить мощные осадные орудия. Строительство каменных стен отнимало много времени и средств, но затраты полностью окупались, если нужно было защитить какой-нибудь важный объект. В средние века широко известными стали стены, защищавшие подступы к Константинополю. Эти стены выдерживали непрерывные атаки на протяжении тысячи лет. Частично именно они стали причиной того, что варварские племена двинулись на Рим и в Европу, хотя, Константинополь, несомненно, был более привлекательной добычей. Большой известностью в Средние века также пользовалась великая китайская стена. Ее построили еще в древности, но императоры, принадлежавшие к нескольким, сменявшим друг друга династиям, постоянно достраивали и укрепляли стену. Стена была такой длинной, что ее практически невозможно было оборонять по всей длине, но она помогала узнать о наступлении монголов и подготовиться к нему. Она замедляла продвижение агрессора и давала возможность китайской императорской армии перехватить вражеский отряд.



Крепостная стена

Крепостная стена прочнее каменной стены, но чтобы ее построить требуется много времени, и улучшение стоит дорого. В Age of Empires II крепостные стены не обстреливают врагов. Однако, эти мощные каменные укрепления очень трудно проломить без осадных орудий.

Крепостная стена - это улучшенный вариант каменной стены. В стене оставлялись щели для бойниц, позволяющих обстреливать врага, а выступы и бастiony давали возможность вести огонь по противнику, подобравшемуся к основанию стены. Три ряда каменных стен с сотнями башен окружали Константинополь, делая его неприступным до изобретения пушек.



Аванпост

Аванпост – это стационарный наблюдательный пункт, который позволяет вам заблаговременно узнать о приближении неприятеля. У аванпостов большая дальность обзора, которую можно увеличить, изучив соответствующие технологии в ратуше. В отличие от других башен, внутри аванпоста нельзя разместить войска, и он не обстреливает вражеские подразделения.

В 500 году нашей эры на земле жило значительно меньше людей, чем в наши дни, огромные пространства были не заселены. Местные правители строили аванпосты, чтобы наблюдать за границами и узнавать о приближении врагов или торгового каравана. С увеличением численности населения, вместо аванпостов стали строить замки и пограничные поселения.



Вышка

Вышка – это простая каменная башня, которая автоматически обстреливает вражеские подразделения, попадающие в ее поле зрения. В вышке можно размещать подразделения, чтобы защитить их и увеличить силу атаки вышки. В университете вы можете улучшить вышку до охранной вышки.

Простая каменная башня была одним из самых первых каменных укреплений. Местный правитель мог забраться на башню и сверху обозревать свои владения. Так как она была сложена из камня, взять такую башню штурмом мог только хорошо подготовленный военный отряд. Лорд мог скрыться в башне и держать лошадей на первом этаже, хранить ценности на втором, жить на верхних этажах и обстреливать врагов с самого верха. Большими мастерами возводить каменные башни считались нормандцы, построившие многочисленные башни на своей территории в Англии и Нормандии.



Охранная вышка

Охранная вышка – это улучшенная вышка. Она прочнее и может нанести больший урон противнику. В охранной вышке можно размещать подразделения, чтобы защитить их и увеличить силу атаки вышки. В университете вы можете улучшить охранную вышку до башни.

Оборонительные сооружения в средние века становились все прочнее выше и неприступнее. В то время как большинство первых башен были квадратными, укрепленные башни имели круглую форму. В связи с отсутствием острых улов их было сложнее разрушить. Позиции для стрелков наверху стали гораздо удобнее и безопаснее, появились выступающие галереи, позволяющие стрелять по врагам, находящимся у подножья башни. Вход в башню сооружался с особой тщательностью и таким образом, чтобы его было легко защищать.



Башня

Башня – это улучшенная охранная вышка, она прочнее и может нанести больший урон противнику. В башне можно размещать подразделения, чтобы защитить их и увеличить силу атаки башни.

Центральное и самое важное сооружение замка называлось донжоном или главной башней. Это был последний рубеж обороны внутри крепостных стен. Оставшиеся в живых защитники замка отступали в донжон и сражались до последнего. Главная башня была замком в миниатюре, часто вместо замка строили только донжон, чтобы уменьшить расходы на строительство. Несмотря на то, что донжоны были значительно меньше замков, они могли выполнять точно такие же функции, только в меньшем масштабе. Взять такую башню штурмом могла только хорошо обученная многочисленная армия.



Пушечная башня

У пушечной башни отличный обзор, она позволяет вам заранее узнать о приближении врага. Чтобы построить пушечную башню вы должны изучить в университете химию и пушечную башню. В связи с тем, что при строительстве пушечной башни используются новые архитектурные технологии, другие башни нельзя улучшать до пушечных башен. Вы можете ее строить только после изучения соответствующей технологии.

К концу Средневековья широкое применение пушек сделало строительство обычных замков практически бессмысленным. Высокие вертикальные стены были особенно уязвимы при стрельбе из пушек прямой наводкой в основание стен. В ответ военные инженеры предложили строить башни, которые могли бы

выдержат продолжительный обстрел. Оборонительные сооружения нового типа, с установленными на них пушками стали строить для обороны устьев рек и других важных стратегических объектов. Эти башни охраняли подходы с моря к крупным портам и городам, защищая их от нападения с моря.

Глава 7

Подразделения

Пехота

Пехотинцы — это пешие солдаты, обученные сражаться в ближнем бою. Они дешево стоят и их можно быстро обучить. Как правило, они эффективны против зданий и конных лучников, и неэффективны против башен и осадных орудий. Вы можете создавать и улучшать пехотные подразделения в казармах и повышать их силу атаки и усиливать броню в кузнице.



Ополченец

Самое слабое и дешевое пехотное подразделение. Единственные воины, которых можно создавать в Темные века.

Создается:	в казармах
Эффективен против:	застрельщиков, верблюдов, легкой кавалерии
Неэффективен против:	лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, катафрактов
Улучшения:	Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница) Броня — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница) Обзор — слежка (казармы) Скорость — оруженосцы (казармы) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Ополченцами называли местных крестьян и ремесленников, которых набирали в армию в экстренных случаях. Эти солдаты как правило были плохо вооружены и экипированы. Когда военные действия заканчивались, ополченцы возвращались к своим мирным занятиям. Отряды ополченцев часто использовались в качестве вспомогательных войск. Их направляли на наименее ответственные участки сражения или придавали для поддержки к основным ударным силам. Английский король Гарольд Годвинсон решил принять сражение при Гастингсе в 1066 году только с войсками своих вассалов. Некоторые историки считают, что если бы он отступил и призвал на помощь англо-саксонское ополчение, которое называли фирдом, возможно, Вильгельму Завоевателю и не удалось бы одержать победу и завоевать Англию. В Темные века в государствах Западной Европы были малочисленные регулярные армии, поэтому, в этот исторический период ополченцы нередко принимали участие в боевых действиях.



Воин

Сильнее ополченца; дешевое подразделение, его легко обучить.

- Создается:** в казармах
- Эффективен против:** застрельщиков, верблюдов, легкой кавалерии
- Неэффективен против:** лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, катафрактов
- Улучшения:**
- Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
 - Броня** — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
 - Обзор** — слежка (казармы)
 - Скорость** — оруженосцы (казармы)
 - Скорость производства** — воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Людей, которые умели обращаться с оружием и носить доспехи называли воинами. По определению, все рыцари были воинами, но не все воины были рыцарями. Воинами также являлись и выходцы из простолюдинов, так называемые сержанты, и те, кто готовился стать рыцарем — оруженосцы. Армии феодальных правителей состояли из двух основных групп — воинов из всех классов и крестьянского ополчения. Обученные воины являлись главной ударной силой любой армии. Воины сражались мечами в пешем строю. Меч был эффективным оружием, по которому воинов легко можно было отличить от солдат из низших социальных сословий — копейщиков, застрельщиков и стрелков. Как правило, воины были закованы в доспехи с головы до ног и были прекрасно обучены. Они были особенно эффективны против копейщиков, так как могли уклониться от копий и завязать ближний бой, в котором имели явное превосходство. В определенных обстоятельствах, например при осадах замков, воины сражались бок о бок с пешими рыцарями. Во время Столетней войны английские рыцари часто сражались в пешем строю, так как значительно превосходили численностью французских рыцарей. У каждого рыцаря был небольшой отряд воинов, которые помогали ему поддерживать порядок в его владениях и сопровождали его на войну.



Воин с длинным мечом

Сильнее воина; дешевое подразделение, его легко обучить.

- Создается:** в казармах
- Эффективен против:** застрельщиков, верблюдов, легкой кавалерии
- Неэффективен против:** лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, катафрактов
- Улучшения:**
- Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
 - Броня** — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
 - Обзор** — слежка (казармы)
 - Скорость** — оруженосцы (казармы)
 - Скорость производства** — воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Любимым оружием воинов из дворянского сословья был длинный меч. Умение владеть мечом отличало дворян от простолюдинов, поэтому, хороший меч стоил очень дорого, и его трудно было изготовить. Воины из низших классов пользовались короткими мечами и другим, более дешевым оружием. Длинные мечи были привилегией дворян. Длинный меч являлся обязательным атрибутом церемонии посвящения воинов в рыцари.



Воин с двуручным мечом

Сильнее воина с длинным мечом; дешевое подразделение, его легко обучить.

- Создается:** в казармах
- Эффективен против:** застрельщиков, верблюдов, легкой кавалерии
- Неэффективен против:** лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, катафрактов
- Улучшения:**
- Атака** —ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
 - Броня** —чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
 - Обзор** —слежка (казармы)
 - Скорость** —оруженосцы (казармы)
 - Скорость производства** —воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** —вера (монастырь)

По мере улучшения доспехов улучшалось и оружие. Изобретение двуручного меча позволило воинам при нанесении ударов использовать силу обеих рук. С этим длинным и тяжелым мечом умели обращаться только самые сильные и хорошо обученные воины. Воины с двуручными мечами были очень опасными противниками в ближнем бою. Они не пользовались щитами и полагались на силу своих ударов, рассчитывая быстро пробить доспехи и щит противника. И хотя на замах и удар требовалось немало времени, каждый удар мог стать смертельным, не зависимо от качества доспехов и оружия противника.



Поборник

Самое сильное пехотное подразделение (за исключением уникальных подразделений цивилизаций); это дешевое подразделение и его легко обучить.

- Создается:** в казармах
- Эффективен против:** застрельщиков, верблюдов, легкой кавалерии
- Неэффективен против:** лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, катафрактов
- Улучшения:**
- Атака** —ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
 - Броня** —чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
 - Обзор** —слежка (казармы)
 - Скорость** —оруженосцы (казармы)
 - Скорость производства** —воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** —вера (монастырь)

Среди воинов с мечами встречались мастера своего дела, которые в бою и на турнирах завоевывали высокое звание поборника. Такие люди становились лидерами и значительно повышали свой социальный статус, благодаря умениям, которые в те

времена пользовались особым спросом. Лорды нанимали поборников на службу для поддержания своего статуса и в связи с тем, что в Средние века спорные вопросы часто разрешались при помощи поединков. Иметь в своем распоряжении хорошего бойца в то время было не менее важно, чем в наши дни иметь хорошего адвоката. Поборники были прекрасными воинами и часто происходили из дворянских семей. В то время можно было получить титул благодаря победам на турнирах, боевым заслугам или удачной женитьбе. Малоизвестный английский рыцарь по имени Джон Маршал выиграл так много турниров, что стал одним из самых влиятельных лордов и разбогател за счет призов и удачной женитьбы на одной из своих поклонниц.



Копейщик

Пехотное подразделение, эффективное применяющееся против кавалерии.

- Создается:** в казармах
- Эффективен против:** застрельщиков, верблюдов, кавалерии
- Неэффективен против:** мечников, лучников, баллист, мангонелей
- Улучшения:**
- Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
 - Броня** — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
 - Обзор** — слежка (казармы)
 - Скорость** — оруженосцы (казармы)
 - Скорость производства** — воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

В средневековых армиях широко использовались копейщики — пехотинцы, вооруженные копьями и носившие шлемы и доспехи, защищающие верхнюю часть тела. С течением времени роль копейщиков в армии неуклонно повышалась. С помощью больших отрядов копейщиков можно было остановить лавину атакующих конных рыцарей, так как лошади натыкались на длинные острые копья и падали, образовывая завал, и атака захлебывалась. Копейщики были особенно эффективны, если использовали построение, наподобие греческой фаланги, и могли встретить атакующего противника несколькими рядами острых, выставленных вперед копий. В каждом крупном средневековом городе в состав гарнизона входил большой отряд воинов, вооруженных копьями. Они были очень эффективны в бою, при этом быстро обучались, и их снаряжение стоило достаточно дешево. В основном копейщики использовались в целях обороны, но лучшие войска — швейцарцы, шотландцы и фламандцы с успехом освоили и наступательную тактику.



Пикинер

Сильнее копейщика; эффективен против кавалерии.

- Создается:** в казармах
- Эффективен против:** застрельщиков, кавалерии
- Неэффективен против:** мечников, лучников, баллист, мангонелей

Улучшения: **Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
Обзор — слежка (казармы)
Скорость — оруженосцы (казармы)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Успешное противоборство конейщиков с кавалерией привело к дальнейшему развитию военного дела и изобретению новых типов оружия и военной тактики. В городах, неспособных нанять и вооружить большой отряд конных воинов, начали формировать полки пикенеров. Пика стоила очень дешево, ей можно было быстро научиться пользоваться. Главным нововведением стала длина древка. В то время как длина копья составляла в среднем от 6 до 8 футов, у пика длина древка могла достигать 18 футов. За счет увеличения длины древка увеличивалось количество копий, выставленных в сторону атакующего противника, так как теперь даже воины стоящие не в первых рядах могли участвовать в схватке. В состав отряда пикенеров часто входили арбалетчики и канониры, чтобы сделать отряд более боеспособным. Пикенеры не позволяли всадникам прорваться сквозь строй, а стрелки обстреливали противника из-за спин пикенеров. В позднем средневековье эти комбинированные отряды наводили страх на любого противника на поле боя. С появлением огнестрельного оружия необходимость в пиках отпала. Штыки позволяли мушкетерам самостоятельно отражать атаки кавалерии.



Берсерк и опытный берсерк

Уникальное подразделение викингов, которое можно создать в Эпоху замков. Пехотинец, который медленно излечивает сам себя. (Викинги — единственная цивилизация, у которой два уникальных подразделения. Викинги также получают возможность строить драккары в порту после строительства

замка.)

Создается: в казармах
Эффективен против: застрельщиков, верблюдов, легкой кавалерии
Неэффективен против: лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, катафрактов
Улучшения: **Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
Обзор — слежка (казармы)
Скорость — оруженосцы (казармы)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В конце восьмого века в Северной Европе неожиданно появились захватчики из Скандинавии. Они нападали на прибрежные поселения и грабили их на протяжении последующих 150 лет. Все старания Карла Великого, пытавшегося объединить Северную Европу и возродить цивилизацию, пошли прахом из-за набегов викингов. Викинги были прекрасными мореплавателями и славились неукротимой яростью в бою. Свидетели отмечали, что викинги доводили себя до иступления и в бою не обращали внимания на раны и противодействие противника. Такое поведение викингов наводило ужас на врагов, в эпоху суеверий их способность впасть в раж во время сражения сама по себе могла деморализовать любого врага.



Хускерл и опытный хускерл

Уникальное подразделение готов, которое можно создать в Эпоху замков. Пехота с отличной защитой от стрел, практически неуязвимая для атак лучников и арбалетчиков.

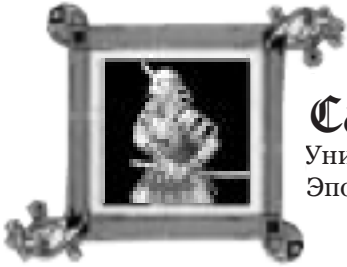
Создается: в замке

Эффективен против: лучников

Неэффективен против: мечников

Улучшения:
Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
Обзор — слежка (казармы)
Скорость — оруженосцы (казармы)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В германских племенах, которые завоевали Западную Римскую империю и погрузили Европу во мрак Темных веков, в том числе и у готов, вожди окружали себя личной охраной. Воинов, охранявших вождей называли хускерлами. Они были фанатично преданы вождям и за это получали большую долю награбленного добра. Хускерлы проводили все свободное время в тренировках и больше практически ничем не занимались. Вождь должен был заботиться о добыче, если дела у него шли плохо, его могли сместить или хускерлы просто могли перейти на службу к его более удачливому сопернику. В средние века хускерлы постепенно превратились в вассалов крупных лордов. Они, как и прежде, должны были защищать своего лорда или короля, но часто им выделялся свой земельный надел, с которого они получали прибыль. Эта система вознаграждений пришла на смену доле в награбленном имуществе.



Самурай и опытный самурай

Уникальное подразделение японцев, которое можно создать в Эпоху замков. Пехотное подразделение с быстрой атакой.

Создается: в замке

Эффективен против: пехоты, уникальных подразделений

Неэффективен против: лучников

Улучшения:
Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)
Обзор — слежка (казармы)
Скорость — оруженосцы (казармы)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Одновременно с началом господства рыцарей в Средневековой Европе схожие изменения в социальной и военной сфере произошли и в Японии. Слабая централизованная власть и постоянные войны за землю стали причинами возникновения нового правящего класса

воинов, которых называли самураями. Мужчины из благородных семей посвящали свою жизнь изучению военного дела и различных искусств. Поговорим также как в Европе рыцари жили рыцарский кодекс, в Японии самураи придавали огромное значение традициям и чести. Они владели различными видами оружия, в том числе луками и знаменитыми кривыми мечами, изготовленными из самой лучшей стали. Во время боя самураи старались найти себе достойного противника и сразиться с ним один на один, их с детства учили быть решительными, непреклонными и не бояться смерти.



Тевтонский рыцарь и опытный тевтонский рыцарь

Уникальное подразделение тевтонов, которое можно создать в Эпоху замков. У него крепкая броня, она медлительная, но ее трудно уничтожить. Получает бонусы, которые дает броня для пехоты.

Создается:	в замке
Эффективен против:	мечников, застрельщиков, кавалерии
Неэффективен против:	лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, монахов
Улучшения:	Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница) Броня — чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница) Обзор — слежка (казармы) Скорость — оруженосцы (казармы) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В эпоху христианских крестовых походов в Святую землю германские крестоносцы основали орден воинственных монахов, так называемый Тевтонский орден. Орден отказался от крестовых походов на Ближний восток и обратил свой взор на Восточную Европу. Тевтонские рыцари завоевали Прибалтику и территорию будущей Пруссии и принесли туда христианство. Они строили замки, с помощью которых управляли принадлежащими им территориями. Тевтонские рыцари были самоотверженными воинами, они создали империю, которая просуществовала до двадцатого столетия.



Метатель топоров и опытный метатель топоров

Уникальное подразделение франков, умеющее атаковать на расстоянии, которое можно создать в Эпоху замков.

Создается:	в замке
Эффективен против:	пехоты, застрельщиков
Неэффективен против:	лучников
Улучшения:	Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница) Броня — кольчуга, пластинчатая/чешуйчатая броня (кузница) Обзор — слежка (казармы) Скорость — оруженосцы (казармы) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Само слово *франк*, произошло от названия топора (*франгеска*), который с древних времен был излюбленным оружием воинов этой нации. Франки продолжали пользоваться топорами и в Темные века, особенно ценились воины, умеющие метать топоры в противника. Топоры были отлично сбалансированы, и сильный боец мог бросать их на большое расстояние. В бой франки брали несколько топоров для метания и для рукопашной схватки. Во время наступления они метали топоры, а затем снова подбирали их, что восполнить запас метательного оружия. Особенно эффективно метатели топоров сражались против воинов в легких доспехах. Топоры также можно было использовать для уничтожения оборонительных укреплений.



Синий налетчик и опытный синий налетчик

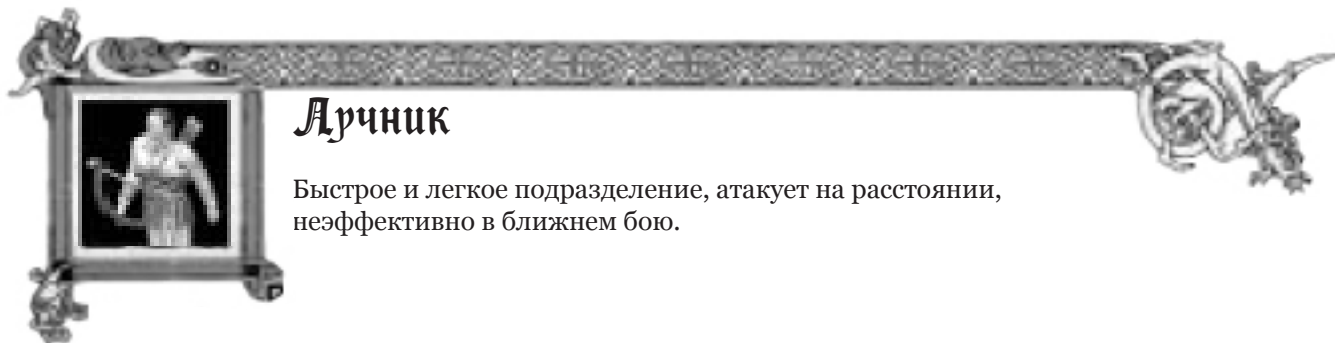
Уникальное подразделение кельтов, которое можно создать в Эпоху замков. Очень быстрое пехотное подразделение.

Создается:	в замке
Эффективен против:	застрельщиков, верблюдов, легкой кавалерии
Неэффективен против:	лучников, баллист, конных лучников, мангонелей, катафрактов
Улучшения:	Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница) Броня — кольчуга, пластинчатая/чашуйчатая броня (кузница) Обзор — слежка (казармы) Скорость — оруженосцы (казармы) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопrotивление обращению — вера (монастырь)

На Британских островах растет растение под названием вайда, из которого местные жители очень давно научились изготавливать синюю краску. Кельтские воины перед битвой раскрашивали себя этой краской, чтобы выглядеть более свирепо и наводить ужас на врагов. Кельты издавна совершали набеги на более развитые области Британии и Европы. Скотты, например, приплыли из Ирландии и отобрали у пиктов территорию на севере Британии, которую в дальнейшем стали называть Шотландией. В средние века англичане попытались завоевать Ирландию, Шотландию и Уэльс, населенные кельтами. Местное население не имело никаких шансов на победу, сражаясь с английскими конными рыцарями на открытой местности. Поэтому кельты часто прибегали к партизанской тактике, предпочитая наносить внезапные удары по английским поселениям и сразу же отступать, не дожидаясь подхода английской армии. Налетки раскрашивали свои тела и лица синей краской. Одним из самых известных воинов, в течение десяти лет совершавший набеги на поселения в Северной Англии, был Уильям Уоллес.

Лучники

Лучники атакуют врага на расстоянии, стреляя в него стрелами. Существует небольшая вероятность того, что лучник может промахнуться. Все стрелки неэффективны против зданий и стен. Лучников можно создавать на стрельбище и повышать их силу атаки и дальность стрельбы, изучая технологии в кузнице.



Лучник

Быстрое и легкое подразделение, атакует на расстоянии, неэффективно в ближнем бою.

Создается:	на стрельбище
Эффективен против:	пехоты, конных лучников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов
Неэффективен против:	застрельщиков, рыцарей, мангонелей, синих налетчиков, хускерлов
Улучшения:	Атака — химия (университет) Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница) Броня — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница) Точность стрельбы — баллистика (университет) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Лук продолжал оставаться грозным оружием и после падения Римской империи, хотя его эффективность сильно снижалась в районах с густой растительностью. Лучники могли обстреливать врага на расстоянии из-за укрытий и стен. Лучники обычно не вступали в ближний бой, так как просто не могли выдержать натиск вражеской пехоты. Их использовали в качестве вспомогательных войск, которые обстреливали противника перед рукопашной схваткой. Град стрел, сыпавшихся на врага, мог значительно подорвать его боевой дух и заранее предопределить победителя сражения. Лучники были особенно полезны при осаде и обороне замков.



Воин с самострелом

Быстрое и легкое подразделение, атакует на расстоянии, неэффективно в ближнем бою.

Создается:	на стрельбище
Эффективен против:	пехоты, конных лучников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов
Неэффективен против:	застрельщиков, рыцарей, мангонелей, синих налетчиков, хускерлов
Улучшения:	Атака — химия (университет) Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница) Броня — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница) Точность стрельбы — баллистика (университет) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Самострел — это стрелковое оружие, состоящее из лука, соединенного с деревянным ложе. Ложе прикладывалось к плечу как приклад современного ружья, выстрел осуществлялся при нажатии спускового крючка. Самострел был изобретен в древнем Китае, но до средних веков не получил в Европе значительного применения. Он стрелял короткими болтами, камнями и металлическими шариками. Однако дальность стрельбы самострела уступала лучшим образцам луков. Это было простое в обращении, относительно дешевое и смертоносное оружие. Крестьянин, только научившийся стрелять из самострела, мог легко убить рыцаря, посвятившего всю свою жизнь совершенствованию военного искусства и одетого в доспехи, стоившие целое состояние. Европейские рыцари даже пытались уговорить церковь издать специальный указ, запрещающий применение самострелов. Английский король Рихард Львиное Сердце погиб от раны, полученной в результате выстрела из самострела во время осады.

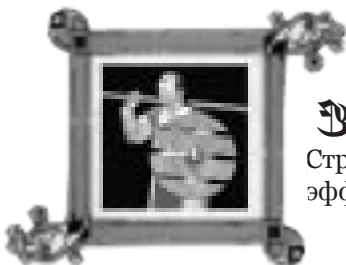


Арбалетчик

Быстрое и легкое подразделение, атакует на расстоянии, неэффективно в ближнем бою.

Создается:	на стрельбище
Эффективен против:	пехоты, конных лучников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов
Неэффективен против:	застрельщиков, рыцарей, мангонелей, синих налетчиков, хускерлов
Улучшения:	Атака — химия (университет) Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница) Броня — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница) Точность стрельбы — баллистика (университет) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Арбалет — это усовершенствованный самострел, изготовленный из металла. Большая прочность при растяжении значительно увеличила убойную силу этого оружия.



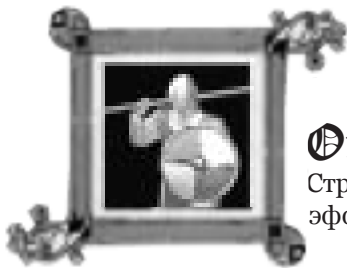
Вострельщик

Стрелковое подразделение с отличной защитой от стрел. Особенно эффективно против лучников.

Создается:	на стрельбище
Эффективен против:	лучников, конных лучников, монахов
Неэффективен против:	пехоты, мангонелей

Улучшения: **Атака** — химия (университет)
Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)
Броня — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)
Точность стрельбы — баллистика (университет)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В состав многих средневековых армий входили застрельщики в легких доспехах, их главной задачей была поддержка главной ударной силы армии — пехоты. Им было трудно управлять, и от них было не очень много пользы в рукопашной схватке, но в некоторых армиях застрельщиков научились эффективно использовать. Они выстраивались перед главным войском, обстреливали противника из луков, пращей и метали в противника дротики. Их главной задачей было нарушить боевое построение неприятеля перед схваткой. После этого они отступали, и бой вступала пехота. Застрельщики были очень полезны и во время преследования отступавших врагов, так они носили легкие доспехи и могли передвигаться значительно быстрее воинов в тяжелых доспехах. Однако в ближнем бою воины быстро брали над ними верх.



Опытный застрельщик

Стрелковое подразделение с отличной защитой от стрел. Особенно эффективно против лучников.

Создается: на стрельбище
Эффективен против: лучников, конных лучников, монахов
Неэффективен против: пехоты, мангонелей
Улучшения: **Атака** — химия (университет)

Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)
Броня — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)
Точность стрельбы — баллистика (университет)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В Средние века застрельщики первыми вступали в битву, но затем их часто просто затапывала вражеская или даже дружеская конница. Далеко не во всех армиях обучению застрельщиков придавали большое значение. Опытные застрельщики сначала обстреливали противника, затем отступали за спины воинов и поддерживали атаку с флангов. Армия, располагавшая опытными застрельщиками, имела превосходство над неприятелем. В швейцарской армии, например, застрельщики часто составляли одну четвертую от общей численности всего войска. Опытные швейцарские застрельщики поддерживали атаку пикинеров, в случае рукопашной схватки они могли укрыться за несколькими рядами острых пик, а при отступлении неприятеля нагнать его преследование.



Конный лучник

Быстрое стрелковое подразделение. Идеально подходит для тактики «булавочных уколов».

- Создается:** на стрельбище
- Эффективен против:** мечников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов
- Неэффективен против:** лучников, застрельщиков, легкой кавалерии
- Улучшения:**
- Атака** — химия (университет)
 - Атака, дальность стрельбы** — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)
 - Броня** — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)
 - Точность стрельбы** — баллистика (университет)
 - Скорость производства** — воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Конные лучники в древности впервые появились в азиатских степях, в средние века они продолжали являться главной ударной силой большинства армий в Азии. Монгольская армия, состоящая преимущественно из конных лучников, завоевала практически всю Азию, Ближний восток и большую часть Европы. В то время они были уникальным сочетанием скорости и силы. Они могли передвигаться по любой местности, молниеносно наносить удар и отступать, не дожидаясь вступления в бой тяжелой кавалерии. Монголы прекрасно освоили тактику «булавочных уколов», они изматывали противника постоянными атаками и вступали в рукопашный бой только тогда, когда враг был уже полностью деморализован. Конные лучники были особенно эффективны на открытой местности, где у них была возможность для маневра. Они не очень хорошо подходили для штурма крепостей или осады укреплений, которые нельзя было взять измором.



Тяжелый конный лучник

Быстрое стрелковое подразделение. Идеально подходит для тактики «булавочных уколов».

- Создается:** на стрельбище
- Эффективен против:** мечников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов
- Неэффективен против:** лучников, застрельщиков, легкой кавалерии
- Улучшения:**
- Атака** — химия (университет)
 - Атака, дальность стрельбы** — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)
 - Броня** — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)
 - Точность стрельбы** — баллистика (университет)
 - Скорость производства** — воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Обузанные конные лучники могли быть грозной силой, но и они были также уязвимы для стрел, как и их враги. Чтобы защититься от стрел, конные лучники стали надевать шлемы и легкие доспехи. Так и появились тяжелые конные лучники, которые

были не такими подвижными, как их коллеги, не пользующиеся доспехами, но в бою они несли значительно меньшие потери. Византийцы с успехом применяли тяжелых конных лучников во время стычек с персидской конницей и степными племенами с севера.



Жанонир

Стрелковое подразделение, наносящее огромный урон на небольшом расстоянии; на больших расстояниях точность стрельбы снижается. Для его создания требуется химия.

Создается: на стрельбище

Эффективен против: пехоты, монахов, тевтонских рыцарей

Неэффективен против: лучников, мангонелей

Улучшения: Атака — химия (университет)

Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)

Броня — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)

Точность стрельбы — баллистика (университет)

Скорость производства — воинская обязанность (замок)

Сопротивление обращению — вера (монастырь)

С развитием пушечного дела в 14 веке в Европе появились и первые образцы индивидуального огнестрельного оружия. Первые ружья состояли из железной трубки, присоединенной к деревянному ложу. Они были очень неточными, и на зарядку такого оружия уходило много времени. В начале пятнадцатого века ружья уменьшились в размерах, появился приклад, чтобы оружие можно было прикладывать к плечу, и механизм для запального фитиля. Это оружие было эффективно только при стрельбе залпами на небольшом расстоянии. В середине пятнадцатого века появился первый прообраз современного огнестрельного оружия - аркебуза. В аркебузе применялся колесный механизм для крепления фитиля, с помощью которого можно была поджечь порох, засыпавшийся в специальную зарядную камеру, соединенную со стволом. В качестве пуль использовались свинцовые или чугунные шарики. Огнестрельное оружие средних веков уступало лукам и арбалетам в дальности стрельбы и скорострельности. Однако огнестрельное оружие постоянно совершенствовалось и использовалось повсеместно, несмотря на дороговизну. Оно стало символом высокого положения в обществе. Важные персоны стимулировали гонку вооружений, стараясь укомплектовать свои войска самым лучшим и современным оружием.



Чу ко ну и опытный чу ко ну

Уникальное подразделение китайцев, которое можно создать в Эпоху замков. Лучник с очень высокой скорострельностью, который может стрелять на среднее расстояние и наносить огромный урон.

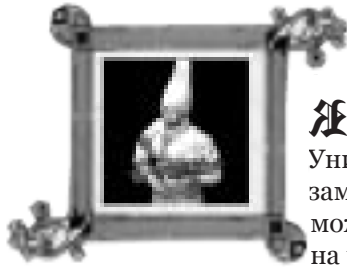
Создается: в замке

Эффективен против: пехоты, конных лучников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов

Неэффективен против: застрельщиков, рыцарей, мангонелей, синих налетчиков, хускерлов

Улучшения: **Атака** — химия (университет)
Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)
Броня — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)
Точность стрельбы — баллистика (университет)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Самострел был изобретен в Китае в древние века, а гу ко ну — усовершенствованный самострел, изобретенный в эпоху, соответствующую европейскому средневековью. Чу ко ну похож на полуавтоматический арбалет с магазином для стрел. Когда стрелок натягивал тетиву, автоматически заряжалась новая стрела. Когда тетива натягивалась до предела, происходил выстрел. Стрелок старался перезарядить гу ко ну настолько быстро, насколько это было возможно, чтобы увеличить скорострельность. К недостаткам этого оружия можно отнести относительно небольшую дальность стрельбы и меньшую убийную силу по сравнению с однозарядными самострелами и арбалетами.

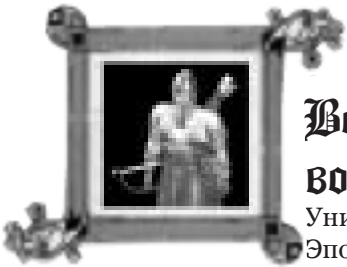


Янычар и опытный янычар

Уникальное подразделение турок, которое можно создать в Эпоху замков. Канонир с повышенной дальностью стрельбы, который может стрелять в упор. Подразделение с большой убийной силой, на расстоянии точность стрельбы снижается.

Создается: в замке
Эффективен против: пехоты, монахов, тевтонских рыцарей
Неэффективен против: лучников, мангонелей
Улучшения: **Броня** — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Янычары были одними из лучших воинов в турецкой армии. Они были рабами, которых с детства воспитывали в духе фанатизма и преданности исламу. Они носили на голове отличительные белые повязки и шли в бой под музыку. Янычары сражались в пешем строю и использовали разное оружие, в том числе и огнестрельное, когда оно появилось на Ближнем востоке. Война была смыслом их жизни, и они гордились своим положением. Они участвовали в осаде Константинополя и в неудачных походах турок на Мальту и Вену.



Воин с длинным луком и опытный воин с длинным луком

Уникальное подразделение бритонов, которое можно создать в Эпоху замков. Лучник, наносящий большой урон и стреляющий на большое расстояние.

Создается: в замке
Эффективен против: пехоты, конных лучников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов
Неэффективен против: застрельщиков, рыцарей, мангонелей, синих налетчиков, хускерлов

Улучшения:**Атака** — химия (университет)**Атака, дальность стрельбы** — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)**Броня** — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)**Точность стрельбы** — баллистика (университет)**Скорость производства** — воинская обязанность (замок)**Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Длинный лук мог достигать в длину 5-6 футов и изготавливался из цельного куска дерева, в основном из тиса. Стрелы, длиной около 3 футов, выпущенные из этого лука метким стрелком, летели на огромное расстояние и попадали точно в цель. Эдуард I Английский первым понял, насколько эффективным может быть это оружие, и в средние века в состав английской армии всегда входило большое количество лучников. По воскресениям в Англии были запрещены все состязания, кроме состязаний в стрельбе из лука, чтобы стрелки постоянно повышали свое мастерство. Длинные луки с успехом применялись для заградительного огня, для стрельбы по скоплениям живой силы противника, для стрельбы специальными утяжеленными стрелами с иглообразным наконечником, способными пробивать доспехи. Лучники одновременно выпускали в воздух тугу стрел, целясь не в отдельных противников, а обстреливая весь угадок местности. Противник нес потери, так как его единственной защитой от стрел были доспехи и щиты. Это значительно подрывало боевой дух неприятеля, такую тактику англичане неоднократно применяли во время Столетней войны в сражениях при Креси, Пуатье и Азенкуре. Звук спускаемой тетивы приводил в ужас французских рыцарей, а небо становилось черным от тысяч стрел.



Мангудай и опытный мангудай

Уникальное подразделение монголов, которое можно создать в Эпоху замков. Конный лучник с бонусом к атаке против стрелковых орудий.

Создается:

в замке

Эффективен против:

пехоты, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов, осадных орудий

Неэффективен против:

лучников, застрельщиков, легкой кавалерии

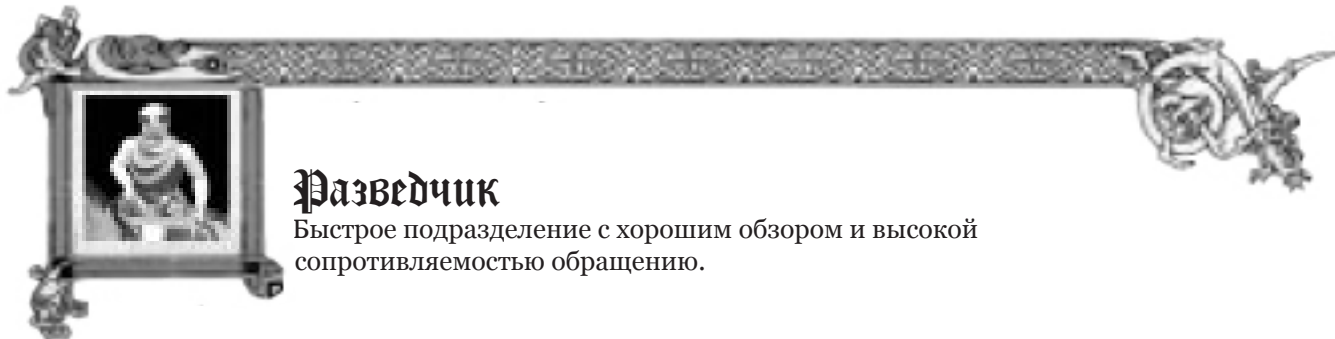
Улучшения:**Атака** — химия (университет)**Атака, дальность стрельбы** — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)**Броня** — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)**Точность стрельбы** — баллистика (университет)**Скорость** — коневодство (конюшни)**Скорость производства** — воинская обязанность (замок)**Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Чингисхан объединил монголов, и под его руководством они завоевали огромные территории от Тихого океана на востоке, до Европы и Средиземноморья на западе. Монголы были прекрасными всадниками, каждый воин брал в поход нескольких лошадей и ездил на них по очереди, чтобы лошади меньше уставали. Главной силой монгольской армии были всадники, вооруженные клееными луками. Среди них самыми умелыми были мангудай, в совершенстве владевшие разнообразными тактическими приемами. Они использовали отвлекающие маневры и ловушки, чтобы уничтожить противника. Медлительные подразделения можно было без риска расстреливать на расстоянии, вражеские армии были так измучены этими короткими стычками, что до рукопашного боя дело обычно уже не доходило. Главной слабостью монгольской армии было то, что заставить ее подтянуться себе мог только очень влиятельный

и властный человек. После смерти Чингисхана, а в последствии и других великих военачальников, армия распалась на мелкие формирования, которыми командовали вожжи, стремившиеся к власти.

Кавалерия

Кавалерия широко применяется в бою и для разведки на местности. Вы можете создавать кавалерийские подразделения в конюшне и улучшать их, изучая соответствующие технологии в кузнице.



Разведчик

Быстрое подразделение с хорошим обзором и высокой сопротивляемостью обращению.

- Создается:** в конюшне
- Эффективен против:** лучников, мангонелей, конных лучников, бомбард, монахов
- Неэффективен против:** пикинеров, рыцарей, верблюдов
- Улучшения:**
- Атака** —ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
 - Броня** —чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)
 - Скорость** — коневодство (конюшни)
 - Скорость производства** — воинская обязанность (замок)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

В игре на случайной карте каждый игрок в начале игры имеет в своем распоряжении одного разведчика, которого можно отправить на разведку для исследования карты. Разведчиков можно создавать в конюшне после перехода в Феодалную эпоху.

Необходимость в быстрых конных подразделениях, способных произвести разведку на местности возникла еще в древности. В средневековых армиях кроме тяжелых конных рыцарей существовали и отряды легкой кавалерии, которые были глазами армии на марше. Разведчики предпочитали ездить на небольших, выносливых, но очень быстрых лошадях. Они езжали далеко от основной колонны, чтобы собирать информацию о перемещениях противника. От разведчиков было не много пользы в бою, так как они пользовались только легкими доспехами и оружием, но зато они были незаменимы при преследовании отступающего врага. Разведчики догоняли убегающих воинов, брали их в плен и захватывали снаряжение и припасы.



Легкая кавалерия

Быстрое подразделение с лучшим обзором, чем у разведчика и высокой сопротивляемостью обращению.

- Создается:** в конюшне
- Эффективен против:** лучников, мангонелей, конных лучников, бомбард, монахов

Неэффективен пикинеров, рыцарей, верблюдов
против:

Улучшения: **Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)
Скорость — коневодство (конюшни)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В средние века в связи с увеличением численности армий и продолжительности военных кампаний значительно возросла роль разведки. Во многих странах для этой цели использовали легкую кавалерию. Легкая кавалерия была лучше обучена и экипирована для ведения боя. Во время сражения она могла совершать вылазки и нападать с тыла и с флангов на вражескую пехоту, или участвовать в атаке вместе с рыцарями. Кавалеристы были вооружены легкими копьями, носили шлемы и легкие доспехи. Многочисленная легкая кавалерия входила в состав армий тех цивилизаций, которые не могли себе позволить приобрести дорогостоящие доспехи для воинов, например, войска варварских племен с востока в основном состояли из легкой кавалерии.



Рыцарь

Мощное и быстрое подразделение.

Создается: в конюшне
Эффективен лучников
против:
Неэффективен пикинеров, верблюдов, мамлюков
против:

Улучшения: **Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)
Скорость — коневодство (конюшни)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Рыцарь — это тяжеловооруженный конный воин, который научился неплохо обращаться с оружием и добился определенного положения в средневековом обществе. При посвящении в рыцари воину часто выделялся земельный надел, чтобы он мог оплатить свои расходы, а взамен рыцарь приносил клятву защищать своего лорда и участвовать в военных походах под его началом. Раздавая землю рыцарям, верховный правитель создавал особую касту воинов, которых в случае необходимости можно было бы быстро привлечь к военной службе. Большую часть жизни рыцари или воевали, или готовились к войне. Они участвовали в рыцарских турнирах, сражаясь за свою честь и за денежные призы. Так как немногие в средние века могли позволить себе купить хорошие доспехи и оружие, рыцари в течение нескольких столетий являлись главной ударной силой на полях сражений. Появление пикинеров, воинов с длинными луками, арбалетчиков и примитивного огнестрельного оружия положило конец господству конных рыцарей.



Кавалер

Мощное и быстрое подразделение.

Создается: в конюшне

Эффективен против: лучников

Неэффективен против: пикинеров, верблюдов, мамлюков

Улучшения:
Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)
Скорость — коневодство (конюшни)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Среди рыцарей существовала строгая иерархия, положение рыцаря зависело от его титула и боевых качеств. Любой рыцарь мог повысить свой статус, для этого ему нужно было отличиться на войне, победить в турнире или удачно жениться. Лучшие рыцари были членами рыцарских орденов, например, Ордена Подвязки или Ордена Золотого руна. Членов рыцарских орденов называли кавалерами. Первые кавалеры орденов избирались из числа влиятельных политики и воинов. По прошествии нескольких столетий орден стали привилегией правящей элиты.



Паладин

Мощное и быстрое подразделение.

Создается: в конюшне

Эффективен против: лучников

Неэффективен против: пикинеров, верблюдов, мамлюков

Улучшения:
Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)
Скорость — коневодство (конюшни)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Самыми лучшими конными рыцарями считались паладины — сливки класса кавалеров. Паладины были лучшими воинами и сражались за своих лордов или за честь ордена. Они принадлежали к высшим слоям общества и великомерно владели оружием. Часто они становились личными телохранителями выдающихся правителей и приносили клятву защищать их жизнь ценой своей собственной.



Верблюд

Эффективен против других верховых подразделений.

Создается: в конюшне

Эффективен против: рыцарей, катафрактов

Неэффективен против: пехоты, лучников

Улучшения:
Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)
Скорость — коневодство (конюшни)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

На верблюдах ездили воины в пустынях в разных гастях света, так как верблюды достаточно быстро передвигаются по песку и могут длительное время обходиться без воды. Вдобавок, лошади боятся верблюдов. Сарацины активно использовали верблюдов во время крестовых походов; всадники на верблюдах совершали набеги на заставы крестоносцев и нападали на караваны, а затем уходили в пустыню, где лошади не могли их преследовать.



Тяжелый верблюд

Эффективен против других верховых подразделений.

Создается: в конюшне

Эффективен против: рыцарей, катафрактов

Неэффективен против: пехоты, лучников

Улучшения:
Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)
Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)
Скорость — коневодство (конюшни)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Тяжелым верблюдом назывался особо опытный воин и наездник, защищенный доспехами. Их использовали ближневосточные цивилизации в сражениях с лучниками из Византийской империи и конными лучниками из азиатских степей.



Катафракты и опытный катафракты

Уникальное подразделение византийцев, которое можно создать в Эпоху замков. Тяжеловооруженный всадник с бонусом к атаке против пехоты.

Создается:	в замке
Эффективен против:	мечников, лучников
Неэффективен против:	рыцарей, верблюдов
Улучшения:	Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница) Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница) Скорость — коневодство (конюшни) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Большая часть военных традиций Римской империи сохранилась в средние века в византийской армии. Это была профессиональная, прекрасно обученная армия, возглавляемая грамотными командирами. Офицеры изучали тактику и учились командовать. Армия состояла из отдельных соединений, в течение столетий соблюдающих традиции. Лучшими воинами в византийской армии были кавалеристы, носившие доспехи, которых называли катафрактами. Во время боя они могли стрелять из лука или сражаться на мечах. На севере и на востоке Византийской империи простирались бескрайние степи, катафракты идеально подходили для ведения войны с кочевниками, не пользующимися доспехами. В дальнейшем византийская армия пришла в упадок, что частично связано с потерей Малой Азии, откуда в армию поставлялись и лошади, и всадники, служившие катафрактами.



Мамлюки и опытные мамлюки

Уникальное подразделение сарацинов, которое можно создать в Эпоху замков. Стрелок верхом на верблюде. Эффективен против других верховых подразделений.

Создается:	в замке
Эффективен против:	пехоты, монахов, тевтонских рыцарей
Неэффективен против:	лучников, мангонелей
Улучшения:	Атака — ковка, литье металла, доменная печь (кузница) Броня — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница) Скорость — коневодство (конюшни) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Мамлюки были рабами, обученными военному искусству, которых исламские правители использовали во время войны с другими мусульманскими государствами, так как правоверным мусульманам запрещено убивать друг друга. Воины-рабы помогали обойти этот запрет. Мамлюки были прекрасно обучены и мотивированы. Армия мамлюков одержала одну из немногих побед над монголами в Сирии, не пустив этих воинов-кочевников к Нилу и в Северную Африку. Иногда мамлюки поднимали восстания против арабов, и сами захватывали власть. Когда в восемнадцатом веке Наполеон вторгся в Египет, он разгромил армию мамлюков в Битве у пирамид.



Боевой слон и опытный боевой слон

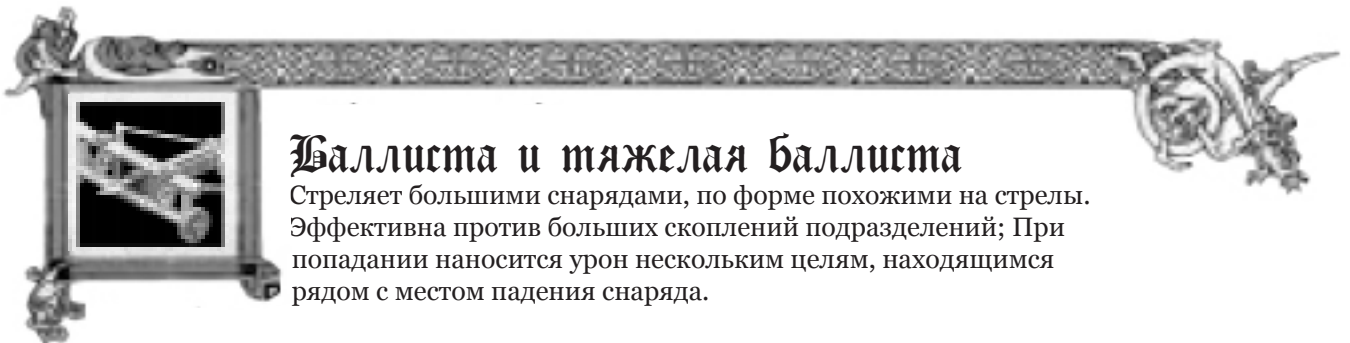
Уникальное подразделение персов, которое можно создать в Эпоху замков. Медлительное мощное подразделение с хорошей броней, которое трудно уничтожить. Опытный боевой слон может наносить урон одновременно сразу нескольким подразделениям, находящимся рядом с ним.

Создается:	в замке
Эффективен против:	пехоты, лучников
Неэффективен против:	пикинеров, верблюдов, монахов, мамлюков
Улучшения:	Атака —ковка, литье металла, доменная печь (кузница) Броня —чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница) Скорость — коневодство (конюшни) Скорость производства — воинская обязанность (замок) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В средние века слоны сохранились только в персидской армии, персы привозили их из Индии. Боевой слон был неплохим дополнением к любым войскам, особенно, если противник никогда раньше не сталкивался со слонами. Их было трудно убить, но ими было и не менее трудно управлять. Если боевых слонов удавалось направить в сторону противника, вражеские войска практически всегда обращались в бегство.

Осадные орудия

Осадные орудия применяются для уничтожения вражеских строений - стен, башен и зданий. Большинство осадных орудий наносит дифференцированный урон (наибольший урон наносится в точке контакта снаряда с целью). Осадные орудия можно строить в инженерной мастерской.



Баллиста и тяжелая баллиста

Стреляет большими снарядами, по форме похожими на стрелы. Эффективна против больших скоплений подразделений; При попадании наносится урон нескольким целям, находящимся рядом с местом падения снаряда.

Создается:	в инженерной мастерской
Эффективен против:	пехоты, лучников, монахов
Неэффективен против:	кавалерии, синих налетчиков
Улучшения:	Атака — химия (университет) Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница); осадная инженерия (университет) Точность — баллистика (университет) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Баллиста — это легкое артиллерийское орудие, стреляющее снарядами в виде стрел,

каменными или железными ядрами. Эти орудия могли быть самых разных размеров и выглядели как огромные арбалеты. Баллисты устанавливались на треноги или более устойчивые деревянные рамы. В основном они применялись во время осады, но их также можно было эффективно использовать против больших скоплений войск противника, особенно кавалерии. Тяжелая баллиста — это усовершенствованный вариант обычной баллисты. В ней использовался более мощный лук, и она могла стрелять более крупными снарядами.

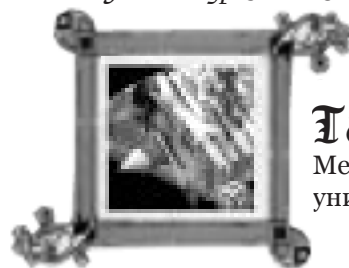


Бомбарда

Мощное подвижное осадное орудие, применяющееся против зданий. Для строительства требуется химия.

- Создается:** в инженерной мастерской
- Эффективен против:** пехоты, лучников, застрельщиков, монахов
- Неэффективен против:** кавалерии, синих налетчиков
- Улучшения:** **Атака, дальность стрельбы** — осадная инженерия (университет)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Порох завезли в Европу из Китая в тринадцатом веке, а первые примитивные пушки появились в четырнадцатом веке. Бомбарды были большими, громоздкими и огонь опасными в обращении, так как порох был различного качества, и первые бомбарды часто взрывались при выстреле. Они использовались во время осады, когда было время установить их и навести на неподвижную цель. В 15 веке строительство замков стало бессмысленным в связи с широким применением бомбард, стреляющих каменными или железными ядрами. С помощью нескольких бомбард можно было быстро обрушить вертикальную каменную стену при стрельбе прямой наводкой в ее основание. Огромные бомбарды, обслуживаемые наемниками из Европы, сыграли огромную роль во время взятия турками Константинополя в 1453 году.



Таран

Медлительное, неуклюжее осадное орудие, предназначенное для уничтожения вражеских зданий.

- Создается:** в инженерной мастерской
- Эффективен против:** лучников, конных лучников
- Неэффективен против:** кавалерии, пехоты
- Улучшения:** **Атака** — осадная инженерия (университет)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Самый простой способ проломить стену или другое каменное укрепление — использовать таран. Обычный таран — это огромное бревно, установленное на раму на колесах, или подвешенное к ней на ремнях, чтобы его можно было раскатать для нанесения удара. Таран подтаскивали к стене или воротам, а затем несколько человек в унисон раскачивали его и били тараном в цель. Для защиты атакующих от стрел, рама покрывалась чем-то вроде крыши, на эту крышу иногда укладывались мокрые шкуры животных, чтобы таран было не так просто поджечь. При налитии времени с помощью тарана можно было проломить любую стену.



Стенобитный таран

Медлительное, неуклюжее осадное орудие, предназначенное для уничтожения вражеских зданий.

- Создается:** в инженерной мастерской
Эффективен против: лучников, конных лучников
Неэффективен против: кавалерии, пехоты
Улучшения: **Атака** — осадная инженерия (университет)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Таран был простым и эффективным орудием, предназначенным для пробивания стен. Обычный таран — это огромное бревно, установленное на раму на колесах, или подвешенное к ней на ремнях, чтобы его можно было раскатать для нанесения удара. При налггии времени с помощью тарана можно было проломить любую стену. Эффективность тарана значительно повысилась, после того как ударный конец бревна стали оковывать железом. Таран стал наносить больший урон и медленнее изнашиваться.



Осадный таран

Медлительное, неуклюжее осадное орудие, предназначенное для уничтожения вражеских зданий.

- Создается:** в инженерной мастерской
Эффективен против: лучников, конных лучников
Неэффективен против: кавалерии, пехоты
Улучшения: **Атака** — осадная инженерия (университет)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Самым лучшим тараном был осадный таран. Это было огромное, хорошо защищенное сооружение, наносившее удары с большой силой. Тараны часто привозились к осаждаемой крепости в разобранном виде, а затем собирались на месте.



Манжонел, онагр и осадный онагр

Передвижные осадные орудия на колесах, предназначенные для атаки скоплений вражеских войск. Могут атаковать местность, наносят урон нескольким целям одновременно. С помощью осадных онагров можно пробивать просеки в лесу.

- Создается:** в инженерной мастерской
Эффективен против: лучников, пехоты
Неэффективен против: кавалерии, синих налетчиков

Улучшения: **Атака** — химия (университет)
Атака, дальность стрельбы — осадная инженерия (университет)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Мангонел — это улучшенный вариант катапульты, которая в древности применялась для обстрела укреплений противника и заряжалась камнями или снарядами. С помощью мангонела вели прицельную стрельбу по противнику прямой наводкой, метательный рычаг отпускался и останавливается поперечным брусом в вертикальном положении, а снаряд летел в сторону врага. Мангонел стрелял одним большим камнем или корзиной мелких камней. Эти осадные орудия часто собирали на месте во время осады, но их также могли прикреплять к деревянным рамам на колесах, чтобы их удобнее было перевозить.

Онагр — это улучшенный мангонел; он больше, мощнее, дальше стреляет и наносит больший урон. Осадный онагр — самое мощное орудие, относящееся к этому типу. У него самая высокая дальность стрельбы и он наносит самый большой урон.



Требушет

Мощное орудие, предназначенное для обстрела зданий и стен. Не может стрелять в упор. Его нужно свернуть, чтобы перевезти на другое место и развернуть, чтобы открыть огонь. Может проделывать просеки в лесу.

Создается: в замке
Эффективен лучников, застрельщиков
против:
Неэффективен кавалерии, синих налетчиков, мечников, мангудаев
против:
Улучшения: **Атака** — химия (университет)
Атака, дальность стрельбы — осадная инженерия (университет)
Скорость производства — воинская обязанность (замок)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

После того как вы постройте требушет, он будет в свернутом состоянии, его нужно развернуть и собрать для того, чтобы открыть огонь.



Чтобы свернуть/развернуть требушет:

Выберите требушет, а затем нажмите на кнопку Свернуть или Развернуть.

Чтобы приказать атаковать свернутому требушету:

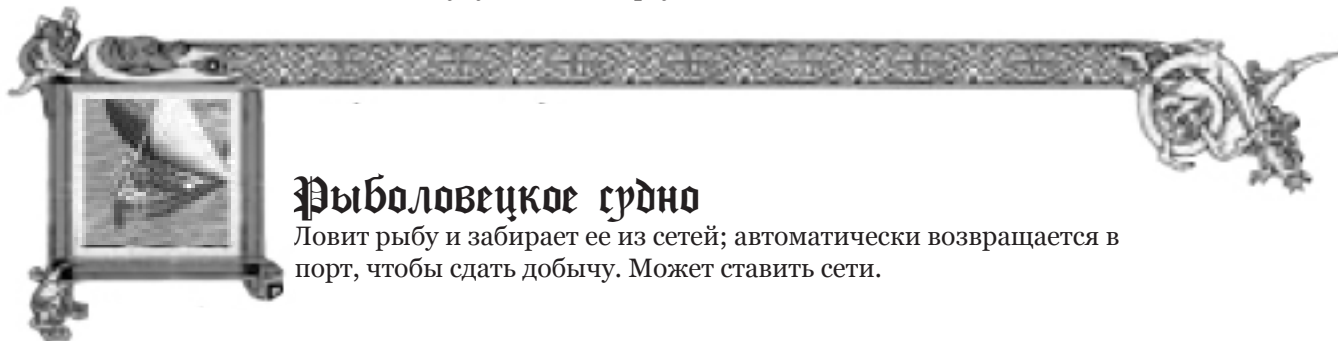
Выберите свернутый требушет, а затем укажите цель правой кнопкой мыши. Требушет займет позицию для стрельбы, развернется и откроет огонь.



Самым эффективным осадным орудием средневековья, в котором не применялся порох, был требушет. Это массивное орудие напоминало катапульту и состояло из длинного рычага, на конце которого крепилась сетка со снарядами. Рычаг оттягивался с помощью веревок и отпускался, заряд летел вверх и вперед. Центробежная сила, действующая на сетку со снарядами, увеличивала дальность стрельбы. Снаряды наносили огромный урон крышам зданий, стенам и башням. Требушеты были дороги и сложными в обращении орудиями, для строительства и управления требушетами требовались специалисты. Требушеты перевозились по частям и собирались на месте. Эдуард I Английский отказался принять сдачу замка Стирлинг в Шотландии, потому что ему очень хотелось посмотреть на только что построенные требушеты в действии.

Корабли

Корабли применяются для ловли рыбы, торговли с другими игроками, перевозки подразделений по воде и военных действий. Вы можете строить корабли и изучать технологии, позволяющие их улучшить, в порту.



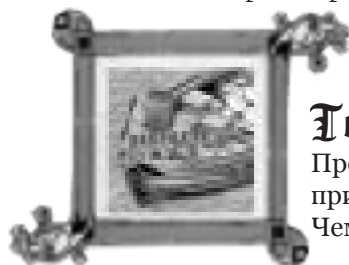
Рыболовецкое судно

Ловит рыбу и забирает ее из сетей; автоматически возвращается в порт, чтобы сдать добычу. Может ставить сети.

Создается: в порту

Улучшения: **Броня** — килевание (порт)
Скорость — сухой док (порт)
Стоимость производства — корабельный плотник (порт)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

В эпоху средневековья значительно улучшились технологии, связанные со строительством судов, плаванием под парусами и навигацией. В результате значительно повысилась эффективность рыболовецких судов. Прибрежные воды Европы, Азии и Северной Африки были богаты рыбой, которую вяли и солили, чтобы ее можно было хранить и перевозить на большие расстояния. Заготовленная рыба, особенно северная треска, пользовалась большим спросом в конце средних веков.



Торговая лодка

Предназначена для торговли по воде, отвозит товары в порт, принадлежащий другому игроку, и возвращается к вам с золотом. Чем длиннее торговый маршрут, тем выше прибыль.

Создается: в порту

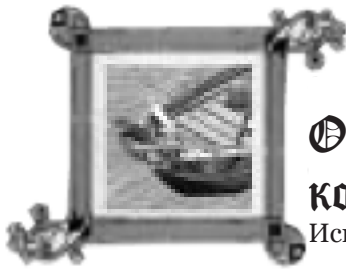
Улучшения: **Броня** — килевание (порт)
Скорость — сухой док (порт)
Стоимость производства — корабельный плотник (порт)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)



Чтобы торговать, используя торговую лодку:

Выберите торговую лодку и укажите правой кнопкой мыши на иностранный порт. Более подробно о торговле рассказывается в Главе V.

Развитие торговли на северном побережье Европы привело к возникновению новых типов кораблей с широкими бортами, глубокой осадкой, прямоугольными парусами, рулем в кормовой части и увеличенной грузоподъемностью. Эти корабли в средние века бороздили все моря, прилегающие к Европе. Так как корабли с глубокой осадкой неудобно было вытаскивать на берег для разгрузки и погрузки, началось строительство портов, позволяющих пришвартовать корабль. На востоке лучшим кораблем для торговли считалась китайская джонка, намного превосходившая европейские суда по своим мореходным качествам.

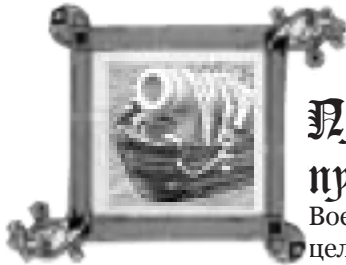


Огневой корабль и быстрый огневой корабль

Используется для поджога вражеских кораблей.

Создается:	в порту
Эффективен против:	галер, драккаров
Неэффективен против:	брандеров
Улучшения:	Броня — килевание (порт) Скорость — сухой док (порт) Стоимость производства — корабельный плотник (порт) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Единственной страной на западе, сохранившей в средние века традиции древних кораблестроителей, была Византия. В результате усовершенствования триремы и появился огневой корабль — узкое и быстрое военное судно, приводимое в движение и веслами и косыми парусами. На борту этих кораблей находились воины, лугники и катапульты, но главным тайным оружием византийских моряков был греческий огонь. Установка с греческим огнём представляла собой медную трубу — сифон, через который с грохотом извергалась жидкая смесь, воспламенявшаяся при контакте с воздухом. Огонь был страшным оружием, и враги не могли справиться с византийскими кораблями, плюющими огнем. Иногда секрет греческого огня попал в руки другим цивилизациям, но он так тщательно охранялся и был настолько опасен, что не дошел до наших дней. Огневые корабли постоянно совершенствовались, повышалась их скорость, маневренность и защита. Они на протяжении многих веков охраняли морские подходы к Константинополю.

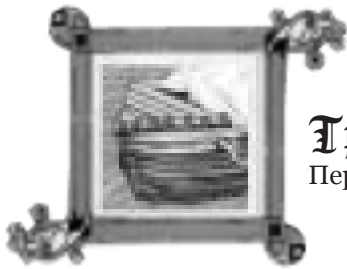


Пушечный галеон и усиленный пушечный галеон

Военный корабль, использующийся для атаки наземных целей и подготовки плацдарма для высадки войск. Низкая скорострельность и дальность стрельбы. Чтобы его построить, нужно изучить химию.

Создается:	в порту
Неэффективен против:	брандеров, галер, огневых кораблей
Улучшения:	Броня — килевание (порт) Скорость — сухой док (порт) Стоимость производства — корабельный плотник (порт) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Примитивные пушки впервые установили на корабль в четырнадцатом веке. Их устанавливали в носовой части и на корме. Вдоль бортов устанавливались небольшие орудия, чтобы обстреливать экипаж вражеского корабля в ближнем бою. Первый корабль, специально спроектированный для установки на нем артиллерийских орудий, был построен в 1406 году. Потребовался долгий срок, чтобы придумать, как разместить на корабле большое количество тяжелых пушек и компенсировать их вес. Нужно было изобрести приспособления, позволяющие стрелять и перезаряжать оружие, не подвергая опасности канониров. Также необходимо было придумать, где и как хранить порох. Эффективные пушечные галеоны появились только в конце Средневековья.



Транспортный корабль

Перевозит подразделения по воде.

- Создается:** в порту
- Улучшения:** **Броня** — килевание (порт)
Скорость — сухой док (порт)
Стоимость производства — корабельный плотник (порт)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Более подробно о перевозке подразделений рассказано в Главе IV.

При необходимости переправить большую армию через море, в средние века реквизировались все местные торговые суда. Эти корабли немного переделывали, чтобы было удобнее перевозить войска, лошадей, осадные орудия и припасы. В средние века Англия пережила несколько вторжений с материка, в том числе вторжения саксов/англов/ютов, многочисленные набеги из Скандинавии (одно время Датчане владели большой частью Англии), и вторжение норманнов в 1066 году. Норманны также нападали на Сицилию и Южную Италию. Во время крестовых походов войска также перевозились в Святую землю по морю. Во время столетней войны англичане неоднократно совершали высадки во Францию.

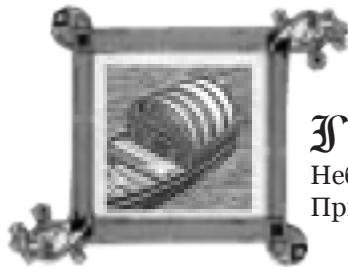


Брандер и тяжелый брандер

Корабль, начиненный взрывчаткой. Направляется вплотную к кораблям противника и подрывается, чтобы потопить вражеское судно.

- Создается:** в порту
- Эффективен против:** огневых кораблей
- Неэффективен против:** галер, драккаров, бомбард
- Улучшения:** **Броня** — килевание (порт)
Скорость — сухой док (порт)
Стоимость производства — корабельный плотник (порт)
Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Брандером называлось судно, нагруженное легкогогорючими либо взрывчатыми веществами, используемое для поджога и уничтожения вражеских судов. Могло управляться экипажем, покидавшим судно в середине пути, либо сплавляться по течению или по ветру в сторону вражеского флота. Чтобы изготовить брандер, как правило, использовали старые суда, уже отслужившие свой срок. С помощью брандера можно было поджечь или потопить несколько деревянных кораблей противника или нанести урон прибрежным строениям. Со временем в качестве брандеров стали использовать большие корабли, которые начиняли более мощными взрывчатыми веществами, например, порохом. Так появились тяжелые брандеры. Их с успехом применяли для уничтожения больших скоплений вражеских кораблей.



Галера

Небольшой быстрый корабль, наносит небольшой урон.
Применяется для разведки на море и атаки рыболовецких судов.

Создается:	в порту
Эффективен против:	брандеров, пушечных галеонов
Неэффективен против:	огневых кораблей, бомбард
Улучшения:	Атака — химия (университет) Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница) Броня — килевание (порт) Точность стрельбы — баллистика (университет) Скорость — сухой док (порт) Стоимость производства — корабельный плотник (порт) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Во время темных веков в Европе практически не осталось боевых кораблей, так как ни одна цивилизация кроме Византийской империи не была настолько богата и организована, чтобы содержать военный флот. Прошло несколько веков, прежде чем небольшие военные корабли снова появились на западе Средиземноморья. Это были весельные галеры, предназначенные главным образом для разведки и уничтожения пиратов, мешающих торговле. Лучшие боевые корабли на западе строились в Византии, единственной стране, сохранившей традиции судостроения античных времен.

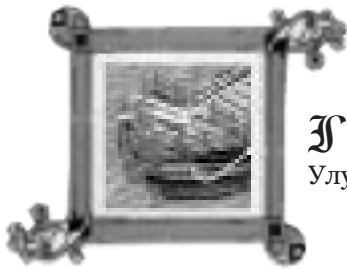


Боевая галера

Боевой корабль средних размеров.

Создается:	в порту
Эффективен против:	брандеров, пушечных галеонов
Неэффективен против:	огневых кораблей, бомбард
Улучшения:	Атака — химия (университет) Атака, дальность стрельбы — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница) Броня — килевание (порт) Точность стрельбы — баллистика (университет) Скорость — сухой док (порт) Стоимость производства — корабельный плотник (порт) Сопротивление обращению — вера (монастырь)

Боевая галера превосходила размерами галеру и лучше подходила для сражений на воде. На нее можно было погрузить больше лучников и моряков. В случае необходимости в боевую галеру можно было переоборудовать торговый корабль. Для этого на носу и корме корабля устанавливались специальные башни для стрелков, чтобы лучники из укрытия могли обстреливать неприятеля сверху при сближении с вражеским кораблем.



Галеон

Улучшенный боевой корабль

- Создается:** в порту
- Эффективен против:** брандеров, пушечных галеонов
- Неэффективен против:** огневых кораблей, бомбард
- Улучшения:**
- Атака** — химия (университет)
 - Атака, дальность стрельбы** — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)
 - Броня** — килевание (порт)
 - Точность стрельбы** — баллистика (университет)
 - Скорость** — сухой док (порт)
 - Стоимость производства** — корабельный плотник (порт)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Галеон — это военный корабль, предназначенный для ведения боевых действий на море. Так назывались самые большие европейские военные корабли до того, как на них начали устанавливать пушки. На борту этих больших и прочных кораблей могло уместиться большое количество войск и осадных орудий. Экипаж брал на abordаж вражеское судно и пытался захватить его в рукопашном бою. С помощью катапульт и баллист можно было обстреливать неприятельские корабли.



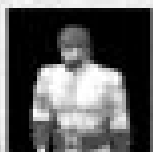
Драккар и усиленный драккар

Уникальное подразделение викингов, которое можно построить в Эпоху замков. (Викинги — единственная цивилизация, у которой два уникальных подразделения, драккар можно построить в порту после завершения строительства замка)

- Создается:** в порту
- Эффективен против:** брандеров, пушечных галеонов
- Неэффективен против:** огневых кораблей, бомбард
- Улучшения:**
- Атака** — химия (университет)
 - Атака, дальность стрельбы** — оперение стрел, стрелы с игловидным наконечником, наручи (кузница)
 - Броня** — килевание (порт)
 - Точность стрельбы** — баллистика (университет)
 - Скорость** — сухой док (порт)
 - Стоимость производства** — корабельный плотник (порт)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Викинги в течение трех столетий (с 9 по 11 века) наводили ужас на всю Северную Европу, так могли напасть на любой приморский город или подняться вверх по реке и атаковать город в глубине материка. Они передвигались по воде на длинных узких плоскодонных лодках, обладающих неплохими мореходными качествами, которые назывались драккарами. Лодки приводились в движение веслами, или с помощью одного прямоугольного паруса. Драккары с легкостью преодолевали мелководье, их можно было даже перетаскивать волоком или переносить на небольшие расстояния. Только высокий скалистый берег мог защитить поселение от высадки викингов.

Другие подразделения



Крестьянин

Добывает древесину, пищу, камень и золото. Строит и ремонтирует здания. Ремонтирует корабли и осадные орудия.

- Создается:** в ратуше
- Эффективен против:** брандеров, пушечных галеонов
- Неэффективен против:** огневых кораблей, бомбард
- Улучшения:**
- Очки здоровья, броня, эффективность** — ткачество, ручная тележка, повозка (ратуша)
 - Атака** — саперы (замок)
 - Сбор ресурсов** — двулезвенный топор, лучковая пила, двуручная пила; камнедобыча, золотодобыча, каменные шахты, золотые шахты (лесопилка, рудник); тяжелый плуг (ратуша)
 - Скорость строительства зданий** — подъемный кран (университет)
 - Сопротивление обращению** — вера (монастырь)

Крестьяне выполняют всю мирную работу. Они рубят лес, добывают камень и золото, охотятся, собирают плоды и ягоды, ловят рыбу, пасут овец и работают на полях. Они также строят здания и чинят корабли, здания и осадные орудия. В случае крайней необходимости они могут даже воевать. Пол крестьянина определяется случайным образом в момент их создания. Крестьяне могут выполнять любые задания, независимо от пола.

Большая часть всего населения в средние века составляли крестьяне, сервы и жители деревень, которые добывали пищу и выполняли различную работу. Они обеспечивали всем необходимым относительно небольшой класс дворян и высшего духовенства, которым принадлежала вся власть в обществе. Жизнь крестьян была очень тяжелой, но постепенно на смену феодализму пришел другой социальный строй, и крестьяне получили возможность оставлять себе большую часть производимого ими товара. Многие крестьяне стали представителями среднего класса в зарождающихся городах. Те, кто остался на фермах, повышали свое благосостояние благодаря специализации и новым сельскохозяйственным технологиям.





Реликвии

Специальные объекты, которые случайным образом размещаются на карте. Их могут подбирать и переносить только монахи. Если реликвия хранится в монастыре, она приносит доход (золото) цивилизации. Ее нельзя уничтожить.

Вы можете одержать победу в большинстве игр, если захватите все реликвии, об этом рассказывается в Главе II. В каждой игре обязательно существует несколько реликвий.

Влияние религии на повседневную жизнь в средние века, особенно в Европе, усиливалось благодаря ввозу церковных реликвий. Начались паломничества на могилы святых. Церковь или монастырь, в котором хранились мощи какого-нибудь святого или кусочек креста спасителя привлекал к себе паломников. Со временем, цена на реликвии возросла, и богатые люди скупали реликвии, чтобы потом передать их в дар соседнему монастырю. Местная экономика развивалась за счет постоянного потока паломников и верующих. Самой известной реликвией того периода была Туринская плащаница, кусок ткани, в которую по преданию завернули тело Иисуса Христа после его смерти. Эта плащаница была привезена в Италию с Ближнего востока в конце Средневековья.



Монах

Слабое и медлительное подразделение. Обращает в вашу веру вражеские подразделения, корабли и некоторые здания. Лечит раненых крестьян и воинов (за исключением кораблей и осадных орудий).

Создается:	в монастыре
Эффективен против:	тевтонских рыцарей, боевых слонов
Неэффективен против:	лучников, рыцарей, легкой кавалерии синих налетчиков
Улучшения (все в монастыре):	Обращение некоторых зданий и осадных орудий — искупление Скорость — рвение Очки здоровья — просветление Обращение вражеских монахов — примирение Увеличение дальности обращения — ксилография Сокращение времени восстановления — вдохновение Сопротивление обращению — вера

Более подробно о возможностях монахов рассказывается в Главе IV; более подробно об улучшении монахов рассказывается в Главе VIII.

В средние века религия была влиятельной силой, на Западе это был католицизм, на Ближнем востоке — ислам, а в Азии — буддизм. Миссионерами и проповедниками, несущими религию в массы, обычно становились монахи, принимавшие обет бедности и посвящавшие всю свою жизнь распространению веры. Многие средневековые войны нагинались на религиозной почве, и представители различных религий поддерживали противоборствующие стороны. Например, крестовые походы начались из-за того, что христиане стремились отвоевать у мусульман Святую землю. Большое количество монахов сопровождало армии христиан во время крестовых походов.



Торговая телега

Отвозит товары на рынок, принадлежащий другому игроку, и возвращается к вам с золотом. Чем длиннее торговый маршрут, тем выше прибыль.

Создается: на рынке

Улучшения: **Сопротивление обращению** — вера (монастырь)



Чтобы торговать, используя торговую телегу:

Выберите торговую телегу, а затем укажите правой кнопкой мыши на рынок, принадлежащий другой цивилизации.

Более подробно о торговле рассказывается в Главе V.

Торговая телега — это повозка, запряженная лошадьми, или другое транспортное средство, предназначенное для перевозки товаров по суше в средние века. Одним из самых важных торговых путей был маршрут через английский канал, по которому шерсть из Англии перевозилась во Францию. Затем из шерсти изготавливали сукно, а сукно везли в Италию, чтобы обменять его на шелка и специи с востока. Самый известный сухопутный торговый маршрут получил название Великий шелковый путь, по которому товары из Китая доставлялись в Константинополь и Левант. Верблюды и лошади перевозили шелка через пустыню, чтобы выругить за них в Европе серебро или золото.



Глава 8

Технологии

Изучение различных технологий повышает возможности крестьян, воинских подразделений и зданий. Например, после изучения ручной тележки (в ратуше), крестьяне станут быстрее передвигаться и смогут переносить больше ресурсов, таким образом, повысится эффективность их труда. После изучения чешуйчатой брони (в кузнице), улучшится броня вашей пехоты. После изучения дозора (в ратуше), у ваших зданий увеличится дальность обзора, и вы сможете заранее узнать о нападении врага и подготовиться к нему.

Более подробно об изучении технологий рассказывается в Главе III.

Строительные технологии

С помощью строительных технологий вы можете улучшить здания, стены и башни.



Дозор

Дозор (в ратуше) увеличивает обзор зданий, позволяет раньше заметить врага и подготовиться к атаке.

В средние века каждый город или деревня должны были сами заботиться о своей безопасности, рассчитывая на защиту местного лорда и его солдат. В те времена любому поселению грозила опасность со стороны бандитов, грабителей и просто недружелюбных соседей. В поселениях стали назначать людей в дозор, которые регулярно следили за окрестностями. В случае опасности, они подавали сигнал, чтобы население могло подготовиться к обороне и дать отпор неприятелю.



Патруль

Патруль (в ратуше) еще больше, чем дозор увеличивает обзор зданий.

Поселения росли и богатели, им требовалась постоянная защита. Постепенно дозорных заменили патрули, назначаемые лордом, который заботился о безопасности поселения. Патрули отходили на большое расстояние от города и наблюдали за дорогами, по которым к городу могли подойти враги. Патрулирование на большом расстоянии от города позволяло узнать о приближении опасности задолго до нападения и подготовиться к обороне.



Кладка

Кладка (в университете) делает ваши здания прочнее.

В Темные века европейцы были вынуждены заново учиться искусству каменной кладки, изучая окружающие их руины, оставшиеся от Римской империи. Мосты и акведуки, построенные римлянами, простояли еще несколько столетий после падения Рима, но варвары не умели ремонтировать и строить подобные сооружения. Со временем искусство каменной кладки возродилось, и начало постепенно развиваться. К великим достижениям европейских каменщиков в средние века можно отнести строительство монументальных соборов по всей Европе.



Архитектура

Архитектура (в университете) делает ваши здания еще прочнее, чем кладка.

Возрождение строительства дало толчок и развитию средневековой архитектуры. Новые строительные технологии позволили строить величественные соборы, со временем превратившиеся в архитектурные памятники Средневековья. Характерной отличительной особенностью этого периода стали аркбутаны, наружные полуарки — специальные конструкции, позволяющие перераспределить нагрузку при возведении купола здания, значительно сократить размеры внутренних опор и освободить внутреннее пространство здания. За счет этого также увеличились оконные проемы и пролеты сводов.



Подъемный кран

Подъемный кран (в университете) позволяет крестьянам быстрее строить здания.

Для строительства замков, соборов и других крупных сооружений нужно было изобретать новые технологии и повторно осваивать технологии, уже известные в античные времена. Древние цивилизации использовали при строительстве подъемные краны, но в Темные века эта технология была забыта. Простейший подъемный кран состоял из длинной стрелы с противовесом и талей, с помощью которых груз и поднимался на высоту. Мельничный кран — это усовершенствованный вариант обычного крана, приводившийся в движение людьми, которые ходили по кругу и вращали огромный барабан. С помощью передаточных механизмов горизонтальное усилие преобразовывается в вертикальное, тали наматываются на другой барабан и

поднимают груз. В некоторых случаях в подъемных кранах применялся лебедочный механизм, аналогичный механизму для подъема якоря на кораблях.



Выступающая оборонительная галерея

Выступающая оборонительная галерея (в замке) позволяет сделать замок прочнее.

Люди, защищающие стены замка, не могли стрелять по нападавшим, находившимся у подножья стен, не подвергая себя опасности. На стенах и башнях замков стали строить оборонительные галереи с зубцами и выступами, которые позволяли защитникам замка без риска для жизни обстреливать врагов, подобравшимся вплотную к замку или карабкающимся на стены. После изобретения выступающих оборонительных галерей штурмовать замки стало гораздо сложнее.

Экономические и торговые технологии

Эти технологии помогут вам развивать экономику и торговлю.



Ткачество

Ткачество (в ратуше) увеличивает количество очков здоровья у крестьян.

Люди научились ткать материю в древности, в период Темных веков эта технология очень быстро возродилась. Качественная теплая шерстяная одежда значительно увеличивала продолжительность жизни в условиях холодного климата Северной Европы. Выращивание овец для получения шерсти, а затем превращения ее в сукно, стало одним из первых и самых важных видов промышленного производства в средние века.



Ручная тележка

Ручная тележка (в ратуше) позволит крестьянам быстрее передвигаться и переносить больше ресурсов.

Простейшая тележка — тачка с одним передним колесом, стала важным изобретением в то время, когда в сельском хозяйстве использовался ручной труд, и большинство людей работало именно в этой сфере экономики. В раннем средневековье промышленность была еще практически не развита. Экономика поддерживалась людьми, которые возделывали землю, разводили скот, собирали плоды и ягоды и занимались строительством. Изобретение ручной тележки помогло значительно повысить производительность труда.



Повозка

Ручная повозка (в ратуше) позволит крестьянам быстрее передвигаться и переносить больше ресурсов.

Повозка, запряженная лошадью или другим домашним животным, помогла увеличить объем грузов, перевозимых по суше, и повысить производительность труда. Один человек с повозкой мог перевезти во много раз больше груза, чем несколько человек на руках. С возникновением повозок появились и новые рабочие места, давшие толчок развитию экономики — возникла необходимость в людях, разводящих лошадей, изготавливающих специальную сбрую, сами повозки и колеса для них.



Золотодобыча

Золотодобыча (в руднике) позволит крестьянам быстрее добывать золото.

Люди начали искать золото и серебро еще в древности, и в Темные века на поверхности земли уже практически не осталось открытых месторождений этих драгоценных металлов. Теперь их приходилось добывать под землей. Технология разведки месторождений и добычи золота была открыта еще в раннем Средневековье, в связи с растущим спросом на драгоценности и необходимостью изготовления монеты.



Золотые шахты

Золотые шахты (в руднике) позволят крестьянам добывать золото еще быстрее, чем после изучения золотодобычи.

Когда были исчерпаны залежи золота и серебра, расположенные недалеко от земной поверхности, шахтеры начали разрабатывать технологии, позволяющие добывать драгоценные металлы глубоко под землей. Это включало в себя строительство лифтов для доставки шахтеров на глубину и подъема руды на поверхность. Для этого также требовались насосы, чтобы откачивать воду и закачивать воздух в шахту. И самое главное — нужно было научиться пробивать штошки и тоннели, избегая обвалов. Самые богатые серебряные рудники находились в Восточной Европе.



Камнедобыча

Камнедобыча (в руднике) позволит крестьянам быстрее добывать камень.

Основным строительным материалом в Европе в Темные века была древесина, поскольку большая часть материка была покрыта густыми лесами. Некоторые здания строили из камня, собранного в развалинах римских зданий, которые никто не умел гинить. По мере возрождения зодчества камень снова начал пользоваться особым спросом. При строительстве каменных шахт или каменоломен требовались новые технологии изготовления инструментов для обработки камня и доставки его на строительную площадку.



Каменные шахты

Каменные шахты (в руднике) позволяют крестьянам добывать камень еще быстрее, чем после изучения камнедобычи.

Когда по всей Европе нагало строительство замков и городских укреплений, а процветающая римская католическая церковь занялась возведением величественных соборов, спрос на камень резко вырос. Добыча камня превратилась в очень важную отрасль производства. В некоторых районах Европы поверхностные месторождения камня были быстро выработаны, и возникла необходимость в технологиях, позволяющих добывать камень под землей.



Двулезвенный топор

Двулезвенный топор (на лесопилке) позволяет крестьянам быстрее заготавливать древесину.

У двулезвенного топора было два лезвия или две режущие кромки. Он был большим и тяжелым и значительно ускорял рубку деревьев. Наличие двух лезвий позволяло лесорубу менять лезвия, если одно из них затупится, а затем, после окончания работы затачивать оба лезвия одновременно. Двулезвенные топоры помогали повысить эффективность работы лесорубов.



Лучковая пила

Лучковая пила (на лесопилке) позволяет крестьянам заготавливать древесину еще быстрее, чем двулезвенный топор.

У лучковой пилы ручка имеет форму лука, а лезвие пилы закреплено между двумя концами лука. Лучковая пила была гораздо более точным и эффективным инструментом, чем пилы, использовавшиеся ранее. Лесорубы и плотники с помощью лучковой пилы могли делать точные и аккуратные распилы, при этом значительно уменьшались отходы при обработке древесины.



Двуручная пила

Двуручная пила (на лесопилке) позволяет крестьянам заготавливать древесину еще быстрее, чем лучковая пила.

С помощью двуручной пилы два человека могут вместе пилить деревья, при этом повышается производительность труда каждого из них. Во время работы один человек двумя руками тянул пилу на себя и пилил дерево, а второй держал руки на ручке пилы и в этот момент отдыхал, придерживая пилу. Затем второй человек тянул на себя пилу, а первый отдыхал. Пила совершала поступательные движения в обе стороны по огереди и быстро распиливала толстый ствол дерева. У двуручной пилы были большие и острые зубья, глубоко вгрызавшиеся в древесину, а так как оба лесоруба держали пилу двумя руками, они могли прикладывать больше усилий, чем при работе с одноручной пилой и быстрее пилить деревья.



Хомут

Хомут (на мельнице) увеличивают максимальное количество пищи, которое можно собрать с фермы, прежде чем ее придется восстанавливать.

В темные века люди запрягали в плуг быков, несмотря на то, что лошади считались

сильнее, выносливее и послушнее. Все дело было в том, что лошадь пугалась сбруи и от этого эффективность работы значительно снижалась. Лошадиный хомут был изобретен на Востоке, предположительно в Китае, и лишь потом попал в Европу. Это было качественное улучшение для европейского сельского хозяйства, так как оно помогло в несколько раз увеличить тяговую силу лошади. В связи с этим уменьшились затраты времени на обработку земли и увеличилась общая площадь обрабатываемых земель.



Тяжелый плуг

Тяжелый плуг (на мельнице) позволяет собирать с фермы еще больше пищи, чем хомут.

После внедрения хомута следующим важным нововведением в европейском сельском хозяйстве стал тяжелый плуг. Этот плуг изготавливался из дерева и металла и мог пропахивать глубокие борозды в плотной и плодородной почве европейских равнин. До этого часть земель было просто невозможно распахать в связи с плотным травяным покровом. Тяжелый плуг, запряженный сильными лошадьми, позволил освоить новые плодородные земли. В результате урожаи сельскохозяйственных культур резко выросли, увеличился объем производимой пищи, что привело к росту населения в Европе.



Севооборот

Севооборот (на мельнице) позволяет собирать с фермы еще больше пищи, чем тяжелый плуг.

Время от времени крестьяне обращали внимание на тот факт, что если на одном поле из года в год сажать одну и ту же сельскохозяйственную культуру, урожаи начинают падать. Методом проб было выяснено, что правильный севооборот может восстановить такие поля. Средневековые земледельцы не могли научно обосновать свои выводы, но с помощью экспериментов разработали верную методику. Ежегодное выращивание на участке земли одних и тех же растений уменьшало запас питательных веществ, необходимых для роста этих растений. Благодаря севообороту можно было восстановить питательные вещества, посадив другие виды растений. Например, люцерна хорошо восстанавливала почву, истощенную другими растениями. Засеяв поле люцерной, его можно было подготовить к следующему сезону и заготовить отличный корм на зиму для домашнего скота.



Чеканка монет

Чеканка монет (на рынке) снижает налоги при выплате дани другому игроку.

В Темные века в Европе перестали чеканить монеты, так как варварские племена, пришедшие к власти, были в своей массе безграмотны, и у них не было правительств, способных контролировать выпуск денег. Монеты этого периода - это грубые копии римских монет, изготовленные из недорогих металлов. Возникновение империи Карла Великого и других сильных государств означало появление правительств, которые смогут организовать чеканку монет. Постоянный выпуск в обращение денежных средств мог положительно сказаться на развитии экономики. Самыми распространенными монетами в Европе в то время были серебряные пенни, по размерам равные современной монете США, достоинством в 10 центов. В обращении также были мелкие монеты, изготавливаемые из меди и бронзы.



Банковское дело

Банковское дело (на рынке) отменяет налог при выплате дани другому игроку.

Католическая церковь в течение долгого периода времени запрещала давать деньги в долг под проценты в Западной Европе, что значительно замедляло темпы экономического роста. Однако, существовали некоторые лазейки, позволяющие обходить эти церковные запреты, например, кое-где роль ростовщиков взяли на себя иноверцы. Многие короли нагинали притеснять евреев или представителей других наций, ссужающих деньги, чтобы за их счет рассчитаться с долгами. Но религиозная и экономическая обстановка резко изменилась, когда в крупных европейских городах, особенно в Италии, открылись первые банки.



Гильдии

Гильдии (на рынке) помогают снизить налоги при продаже и покупке ресурсов на рынке.

В Темные века политическая и экономическая власть в Европе принадлежала вождям варварских племен. Затем она перешла к королям, высшему духовенству и дворянам. Ближе к концу периода Средневековья в городах вырос и окреп средний класс, который тоже стремился к власти. Одним из нововведений в средние века стало создание гильдий. Гильдии полностью контролировали отдельные отрасли производства, такие как производство сукна, мяса и выплавку железа в городах и регионах. Они устанавливали цены и выдавали разрешения на открытие новых мастерских. Чужакам не позволяли открыть собственное дело. Взамен права на монополию, выкупленного у короля или городского совета, они снабжали город или область высококачественными товарами. Управление торговлей с помощью гильдий привело к росту цен, появлению высококачественной продукции и повышению благосостояния ремесленников, являвшихся членами гильдий.



Картография

Картография (на рынке) позволяет вам видеть все, что видят ваши союзники. Для того чтобы союзники могли видеть всю, исследованную вами, территорию, они тоже должны изучить картографию.

После Темных веков и периода упадка в Европе в монастырях, относящихся к православной церкви, в частности в Ирландии, началось возрождение науки. Европейцы были гораздо менее образованными людьми по сравнению с жителями Византии, сарацинами и китайцами. Частично возрождение науки началось благодаря возросшему интересу к географии. Крестоносцы и искатели приключений возвращались домой, и рассказывали захватывающие истории о дальних странах, несметных богатствах и различных диковинках. Короли и церковные иерархи желали иметь у себя подробные карты, что способствовало развитию географии и искусства изготовления карт.



Воинская обязанность

Воинская обязанность (в замке) уменьшает время, затрачиваемое на создание подразделений в казармах, конюшне, замке и на стрельбище.

Средневековые правители могли призывать на военную службу своих вассалов и крестьянское ополчение. Воинская обязанность была одним из нововведений, обеспечивающих набор в армию. Она позволяла призывать на службу в армию людей на длительный срок, а не на пару месяцев или на время сезонной кампании. В некоторых странах люди служили в армии более двадцати лет.



Саперы

Саперы (в замке) увеличивают урон, который наносят крестьяне при атаке зданий.

Людей, которые специализировались на атаке укреплений, называли саперами. Они копали траншеи, чтобы подвезти поближе осадные орудия и взрывали крепостные стены, чтобы обрушить их. Армия, в состав которой входили квалифицированные саперы, получила значительное преимущество во время осады замка или города. Нередко саперы предлагали свои услуги тому, кто мог им больше заплатить.



Шпионы

Шпионы (в замке) позволяют вам смотреть глазами вашего врага. Вы можете купить эту технологию за золото. Вы должны заплатить сумму, зависящую от количества крестьян у противника, и сразу же сможете увидеть все его здания и подразделения. В игре царевбийство эта технология называется заговор. Более подробно о том, как работает технология заговор можно прочесть в Главе II.



Передовые цивилизации всегда старались собрать как можно больше информации о своих потенциальных противниках, это было частью внешнеполитического курса. Большая часть информации поступала по обычным торговым и дипломатическим каналам. Предусмотрительные цивилизации нанимали шпионов, чтобы быть в курсе замыслов своих противников. Шпионы могли сообщить о готовящемся нападении или найти слабое место в обороне врага.

Технологии для пехоты

Изучение этих технологий поможет вам улучшить пехотные подразделения.



Слежка

Слежка (в казармах) увеличивает обзор пехотных подразделений.

Ближе к концу темных веков варварские кланы превратились в обученные армии, военное искусство совершенствовалось. Новые армии были лучше подготовлены к войне и научились маневрировать. В результате их стало трудней застать врасплох или заманить в ловушку, чтобы напасть из засады.



Оруженосцы

Оруженосцы (в казармах) повышают скорость передвижения пехоты.

Для того чтобы стать рыцарями, молодым воинам приходилось долго выполнять

обязанности оруженосцев. Рыцари учили оруженосцев обращению с оружием и светским манерам. За это оруженосцы должны были заботиться о снаряжении и лошадях рыцарей, помогать им надевать доспехи перед боем, охранять их и идти вместе с ними в бой. Все рыцари в юности служили оруженосцами, но далеко не все оруженосцы становились рыцарями. Люди недворянского происхождения, из бедных семей, не имеющие влиятельных покровителей могли так всю жизнь и прослужить оруженосцами. Оруженосцы сражались бок о бок с рыцарями, но их доспехи и оружие по качеству уступали рыцарским. Наличие в армии оруженосцев повышало ее эффективность.



Чешуйчатая броня

Чешуйчатая броня (в кузнице) повышает защиту пехотных подразделений.

Чешуйчатая броня состояла из множества круглых металлических чешуек, которые прикреплялись внахлест друг к другу таким образом, что броня напоминала рыбью чешую. Эти доспехи защищали как от стрелкового, так и от холодного оружия. При ударе слои чешуек гасительно отражали и гасили энергию удара. Чешуйчатая броня была очевидным шагом вперед по сравнению с кожаными доспехами.



Кольчуга

Кольчуга (в кузнице) повышает защиту пехотных подразделений еще больше чем чешуйчатая броня.

Доспехи, изготовленные из сцепленных между собой металлических колец, были еще надежнее чешуйчатой брони. Они были прочнее и лучше держали удар. Если от огня сильного удара чешуйчатая броня могла рассыпаться, то кольчуга получила только небольшие повреждения. Так как кольца по размеру были меньше чешуек, кольчуга была более гибкой, и ее было удобнее носить. Вместе с тем на изготовление кольчуги уходило больше времени, и она была более дорогостоящей.



Пластинчатая броня

Пластинчатая броня (в кузнице) повышает защиту пехотных подразделений еще больше чем кольчуга.

Доспехи, состоящие из больших металлических пластин, лучше всего защищали от стрел и орудий ближнего боя. Они были очень прочными и прекрасно гасили удары. Большим пластинам из кованого металла придавали специальную форму, чтобы они повторяли очертания человеческого тела. Изготовление пластинчатых доспехов превратилось в настоящее искусство. Итальянские мастера получали заказы со всей Европы. Доспехи считались самыми ценными трофеями, которые можно было привезти с войны или завоевать на турнире. Пластинчатую броню нужно было постоянно смазывать маслом, чтобы она не ржавела, эта обязанность возлагалась на оруженосцев, сопровождающих рыцарей. Сегодня рыцарские доспехи кажутся нам громоздкими, но на самом деле они были довольно легкими, и в них удобно было двигаться. Тренированные рыцари запросто могли выполнить стойку на руках в металлических доспехах. Они без труда забирались в седло, их вовсе не нужно было затаскивать на лошадь с помощью подъемного крана.



Ковка

Ковка (в кузнице) увеличивает силу атаки пехоты и кавалерии.

Железные орудия и инструменты выковывались из металлических прутьев. Пруть раскалялся докрасна в кузнице, а затем его укладывали на наковальню и придавали форму, ударяя по нему кузнечным молотом. В руках умелого мастера железный прут после многократного нагревания, ковки и охлаждения превращался в отличный инструмент или великолепный клинок. Мастеров, работавших в кузнице, называли кузнецами.



Литье металла

Чугунное литье (в кузнице) еще больше увеличивает силу атаки пехоты и кавалерии по сравнению с ковкой.

Процесс, во время которого металл плавится, а затем разливается в специальные формы, называется литьем. Этот способ обработки металла применялся в том случае, если изделию нельзя было придать нужную форму с помощью ковки или нужно было ускорить процесс изготовления изделий из металла. Секрет литья был открыт в Китае за несколько столетий до того, как эта технология стала известна в Европе. Умение отливать из металла большие предметы стало особенно важным в эпоху появления пушек.



Доменная печь

Доменная печь (в кузнице) еще больше увеличивает силу атаки пехоты и кавалерии по сравнению с чугунным литьем.

Сарацины, а впоследствии и японцы, изготавливали высококачественную сталь, многократно перегибая заготовку и отбивая ее молотом. В результате этого процесса из железа удалялись различные примеси, и получалась закаленная сталь. Меги японцев и сарацинов всегда славились своей остротой. Изобретатели научились ускорять этот процесс, выплавляя сталь в доменной печи. В печь нагнетался воздух, насыщенный кислородом, при этом температура в печи резко повышалась, и все примеси в расплавленном железе выгорали. Так изготавливали сталь, оружие из стали дольше держало заточку, и было прочнее, чем изделия из железа.

Технологии для стрелков и осадных орудий

Изучение этих технологий поможет вам улучшить стрелковые подразделения и башни.



Оперение стрел

Оперение стрел (в кузнице) увеличивает силу атаки и дальность стрельбы баллист, подразделений, создающихся на стрельбище, башен, ратуши, замка и кораблей (исключая подразделения с огнестрельным оружием).

Перья и другие стабилизаторы, прикреплявшиеся к древку стрелы, назывались оперением и улучшали полет стрелы. Оперение стрел помогло увеличить дальность и точность стрельбы. От качества стрел во много зависела эффективность лучников в бою.



Стрелы с игловидным наконечником

Утяжеленные стрелы (в кузнице) увеличивает силу атаки и дальность стрельбы баллист, подразделений, создающихся на стрельбище, башен, ратуши, замка и кораблей (исключая подразделения с огнестрельным оружием).

Утяжеленные стрелы были изобретены, чтобы лучники могли пробивать доспехи тяжеловооруженных воинов. У этих стрел вместо обычного широко наконечника, наносившего резаные раны, был тонкий и острый наконечник, прокалывающий доспех. Стрелы с широким наконечником прекрасно подходили для охоты и стрельбы по незащищенным целям, но они не пробивали броню. А утяжеленные стрелы с игловидным наконечником на небольшом расстоянии могли пробить любые доспехи. Английские лучники в битве при Азенкуре стреляли утяжеленными стрелами по плотным рядам французских рыцарей. Стрелы посылались навесом, и с помощью силы тяжести пробивали шлемы, нагрудники и наручи, если попадали в доспех перпендикулярно по отношению к его плоскости.



Наручи

Наручи (в кузнице) увеличивает силу атаки и дальность стрельбы баллист, подразделений, создающихся на стрельбище, башен, ратуши, замка и кораблей (исключая подразделения с огнестрельным оружием).

Наручи изготавливались из кожи и надевались на запястья. Наручи поддерживали руку, устававшую после нескольких десятков выстрелов, и защищали внутреннюю поверхность руки от порезов при выстреле, которые могли нанести тетива или оперение. Без наручей стрелок мог так изрезать себе руки, что был бы просто не способен продолжать сражение. Наручи значительно повысили эффективность лучников в бою.



Усиленные доспехи для лучников

Усиленные доспехи для лучников (в кузнице) повышают защиту стрелковых подразделений.

Лучники и застрельщики не должны были вступать в ближний бой и поэтому они редко носили доспехи в средние века. Они должны были иметь возможность быстро передвигаться по полю боя, и ничто не должно было сковывать их при стрельбе. По возможности стрелки тоже стремились защитить себя доспехами, которые не мешали бы им сражаться. Самые простые доспехи для лучников изготавливались из нескольких слоев плотной ткани и надевались на туловище, чтобы защитить их от стрел и ударов.



Кожаные доспехи для лучников

Кожаные доспехи для лучников (в кузнице) повышают защиту стрелковых подразделений еще больше, чем усиленные доспехи для лучников.

Усиленные доспехи для лучников были усовершенствованы - в качестве верхнего слоя стали использовать толстую кожу. Кожа была гибкой и легкой, а защищала лучше, чем обычная ткань.



Кольчуга для лучников

Кольчуга для лучников (в кузнице) повышает защиту стрелковых подразделений еще больше, чем кожаные доспехи для лучников.

В позднем Средневековье легкие войска начали принимать более активное участие в сражении. Они поддерживали фаланги пикинеров и сражались вместе с ними. Арбалетчикам приходилось ближе подходить к противнику, чтобы сделать прицельный выстрел. Во время осады и штурма замков они были особенно уязвимы для вражеских стрелков. В связи с этим легкие войска постепенно перешли на использование более прочной и надежной брони - кольчуги. Это была самая легкая и гибкая броня, изготовленная из металла, она не мешала во время боя и защищала лучше, чем доспехи из кожи.



Химия

Химия (в университете) увеличивает силу атаки всех стрелковых подразделений, не использующих огнестрельное оружие. Вы должны изучить химию, чтобы создавать подразделения, пользующиеся порохом (крепостную башню, бомбарду, канонира и пушечный галеон). После изучения химии стрелки обстреливают противника огненными стрелами.

В средние века химия развивалась однобоко, в основном ее изучали, пытаясь открыть способ превращения простых металлов в золото. Эта наука называлась алхимией, а тех, кто ставил подобные опыты, называли алхимиками. Время от времени в ходе экспериментов, алхимики случайно совершали различные полезные открытия. В результате алхимических опытов в Европе стал известен рецепт изготовления пороха, изобретенного в Китае несколькими столетиями раньше.



Баллистика

Баллистика (в университете) повышает точность стрельбы баллист, лучников, галер и башен по движущимся целям.

Стрелковое оружие постоянно развивалось в средние века, кульминацией этого развития стало изобретение пушек и огнестрельного оружия. До этого на вооружении европейских армий были длинные луки, арбалеты и осадные орудия, стреляющие камнями, стрелами и копьями. Рационализаторы изучали поведение метательных снарядов в полете и пытались улучшить точность и увеличить дальность полета. Науку, изучающую поведение физических тел в полете, назвали баллистикой. Баллистика оказала значительное влияние на развитие военного дела и совершенствование оружия, доспехов и укреплений.



Бойницы

Бойницы (в университете) отменяют запрет для башен (кроме крепостной башни) и замков на стрельбу в упор, и позволяют им атаковать подразделения противника, подошедшего вплотную к зданию.

Выступающие оборонительные галереи строились на стенах и башнях и позволяли стрелкам сверху вести огонь по врагам, подобравшимся к самым стенам крепости. Галереи должны были выдаваться над стенами и башнями, что обеспечивать защитникам хороший обзор. Для этой же цели в нижней части стены оставлялись специальные щели или отверстия, называемые бойницами. Их можно было открывать и закрывать, чтобы обстреливать противника и поливать врагов кипятком или раскаленным маслом. Укрепления без бойниц представляли гораздо меньшую опасность для нападавших.



Раскаленные ядра

Раскаленные ядра (в университете) увеличивают урон, который башни наносят кораблям.

Канониры береговой артиллерии при стрельбе по кораблям наугились перед выстрелом докрасна раскалять пушечные ядра. Если такое ядро попадало в деревянную оснастку корабля, оно могло поджечь корабль. При этом внутри пушечного ствола должна была закладываться достаточно толстая и плотная прокладка, использующаяся в качестве пыжа, которая не прогорала бы до выстрела, так как в этом случае пушка просто могла бы взорваться. Раскаленные ядра пробивали деревянные борта кораблей и были особенно опасны, если попадали в трюм, где до него не могли быстро добраться члены экипажа корабля и предотвратить пожар. Если пожар охватывал пороховой погреб, корабль просто взрывался.



Осадная инженерия

Осадная инженерия (в университете) увеличивают урон, наносимый осадными орудиями, и повышают их дальность стрельбы.

Людей, занимающихся проектированием, строительством и обслуживанием осадных орудий называли инженерами. Осадные орудия строились с применением передовых технологий своего времени, и ими было не просто управлять. Топасть камнем с большого расстояния в узкую каменную стену было совсем не просто. Короли щедро платили людям, которые могли справиться с такой задачей.

Технологии для кавалерии

Изучение этих технологий позволит вам улучшить кавалерийские подразделения. Вы также можете изучить ковку, чугунное литье и доменную печь (в кузнице), чтобы увеличить силу атаки кавалерии. Об этих технологиях вы можете прочесть в этой же главе в разделе «Технологии для пехоты».



Коневодство

Коневодство (в конюшне) повышает скорость передвижения кавалерийских подразделений

В эпоху господства рыцарей разведение и выращивание племенных лошадей стало очень важной профессией. Рыцарям нужны были как сильные скакуны, способные выдержать вес их доспехов во время сражения, так и выносливые скакуны для поездок по стране. Разведчикам и легкой кавалерии требовались быстрые и легкие лошади, на которых можно было бы совершать рейды в тыл противника. Коневоды в средние века специально отбирали и скрещивали лошадей, наделенных разнообразными качествами.



Чешуйчатая броня для животных

Чешуйчатая броня для животных (в кузнице) повышает защиту вашей кавалерии, в том числе конных лучников, мангудаев и боевых слонов.

На лошадей тоже надевались доспехи. Чешуйчатая броня состояла из множества мелких чешуек, скрепленных между собой, и напоминала рыбью чешую. Она частично защищала лошадей от стрел и ударов. Многослойная чешуя принимала на себя часть

энергии во время удара.



Кольчуга для животных

Кольчуга для животных (в кузнице) защищает кавалерийские подразделения еще лучше, чем чешуйчатые доспехи для животных.

Броня, изготовленная из переплетенных колец, была лучше чешуйчатой брони. Кольчуги были прочнее и лучше держали удар. Если от огня сильного удара чешуйчатая броня могла рассыпаться, то кольчуга получила только небольшие повреждения. Так как кольца по размеру были меньше чешуек, кольчуга была более гибкой, и ее было удобнее носить.



Пластинчатая броня для животных

Пластинчатая броня для животных (в кузнице) защищает кавалерийские подразделения еще лучше, чем кольчуга для животных.

Доспехи, состоящие из больших металлических пластин, лучше всего защищали от стрел и орудий ближнего боя. Они были очень прочными и прекрасно гасили удары. Большим пластинам из кованого металла придавали специальную форму, чтобы их можно было надеть на лошадь.

Технологии для монахов

Изучение этих технологий позволит вам улучшить монахов.



Рвение

Рвение (в монастыре) увеличивает скорость передвижения монахов

Различные религии могли вдохновлять своих последователей. В результате верующие проявляли повышенную самоотдачу и рвение, это было особенно характерно для учителей и руководителей общин.



Просветление

Святость (в монастыре) увеличивает количество очков здоровья у монахов.

Достичь просветления — значит, достичь наивысшей духовной гармонии. Для этого верующий должен был посвятить всю свою жизнь изучению священных книг, отказаться от мирских благ и с уважением относиться ко всем живым существам. Просветление помогало привлекать новых верующих и вдохновлять единоверцев.



Искупление

Искупление (в монастыре) позволяет монахам обращать вражеские здания (за исключением ратушей, замков, монастырей, ферм, сетей, стен, башен, ворот и Чудес света) и осадные орудия. Монахи могут обращать большинство вражеских подразделений на расстоянии,

однако они должны подходить вплотную к зданиям, таранам и требушетам.

Одной из важных функций церкви в средние века было отпущение грехов. Человек, согрешивший и совершивший неблагоприятный поступок, мог искупить свои грехи и заслужить прощение. Религии, позволявшие искупить грехи, быстрее привлекали верующих в свои ряды.



Примирение

Примирение (в монастыре) позволяет монахам обращаться монахов противника.

Некоторые наиболее распространенные религии позволяют достичь примирения между всемогущим богом и обычными мужчинами или женщинами на земле. Это укрепляло веру и привлекало к этой религии последователей других конфессий.



Вдохновение

Вдохновение (в монастыре) снижает время, затрачиваемое монахами на восстановление после обращения.

Главная сила любой религии — это ее идеи и вера, которую питают эти идеи. Насколько успешно будет распространяться вера, зависит от того, как ее подать. В средние века для привлечения верующих использовали иконы, величественные церкви, музыку и искусство. В монастырских скрипториях монахи вручную переписывали древние манускрипты, чтобы нести религию в массы.



Вера

Вера (в монастыре) повышает сопротивляемость обращению ваших подразделений.

У цивилизаций могут возникнуть идеологические, военные или экономические разногласия. Когда крестоносцы вторглись в Святую землю, они столкнулись с последователями другой религии — сарацинами, исповедующими Ислам, и открыли для себя новое оружие и тактику, а также новые привлекательные товары.



Хсилография

Хсилография (в монастыре) позволяет монахам обращаться вражеские подразделения на большем расстоянии.

Хсилография, древняя китайская технология, позволила изобрести печатный пресс — одно из самых значимых изобретений средних веков. Это позволило значительно упростить распространение и накопление информации, этот процесс продолжается и в наши дни. Первой печатной книгой стала христианская библия. Вскоре после этого были напечатаны основополагающие труды, относящиеся к другим религиям.

Технологии для кораблей

Изучение этих технологий позволит вам улучшить корабли.



Килевание

Килевание (в порту) увеличивает защиту кораблей от стрел и грузоподъемность транспортных кораблей.

Со временем деревянные корпуса кораблей обрастали ракушками и морскими водорослями. Эти «пассажиры» снижали скорость судна. Процесс очистки днища корабля от морских водорослей и ракушек назывался килеванием. Для этого нужно было полностью разгрузить корабль, вытащить его на песчаный берег положить на один борт и тщательно отскрести все днище. После этого приходилось переворачивать корабль на другой борт, чтобы полностью очистить корпус. В работе по килеванию судна обычно принимал участие весь экипаж.



Сухой док

Сухой док (в порту) увеличивает скорость кораблей и их грузоподъемность транспортных кораблей.

Для капитального ремонта кораблей было придумано новое сооружение, получившее название сухой док. Сначала в него заплывал корабль, затем вода откачивалась, и ремонтники могли с легкостью добраться до любой части судна.



Корабельный плотник

Корабельный плотник (в порту) уменьшает количество древесины, затрачиваемое на строительство кораблей.

Людей, которые строили корабли, называли корабельными плотниками. Они стали особо цениться в портовых городах по мере развития морской торговли и военно-морского флота. Опытные плотники строили отличные суда и при этом брали меньше денег за свою работу.

Глава 9

Техническая поддержка

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.
Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе “Пользователям”.

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

Для создания файла диагностики надо:

1. Запустить ярлык “Диагностика DirectX”, который вы можете найти в программной группе “Техническая поддержка”.
2. В открывшемся окне перейти на закладку “Экран” (Display) и провести тесты DirectXDraw, Direct3D.
3. Перейти на закладку “Звук” (Sound) и провести тест DirectSound.
4. Нажать кнопку “Сохранить все сведения...” (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык “Сведения о системе”, который вы можете найти в программной группе “Техническая поддержка”.
2. В появившемся окне выбрать “Файл” (File) / “Экспорт” (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) - он может быть довольно большим.

Microsoft® Age of Empires® II: The Age of Kings. © Microsoft Corporation.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 127030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 6, телефон: (495) 786-96-52 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru.